N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#128
JUILLET
AOUT
2001



Tests Europa Universalis • Operation Flashpoint • Shogun Warlords • Startopia **Bêta-tests** Mech Commander 3 Train Simulator **Dossiers** Quelles cartes 3D choisir ? • Windows XP **Réseau** Shadowbane Tribes 2 Conflict Zone

E3 Age of Mythology • Aquanox • Arx Fatalis • Battle Realms • Call of Chtulhu • Duke Nukem Forever Dungeon Siege • Empire Earth • Hidden & Dangerous 2 • IL-2 Sturmovik • Iron Storm • Jedi Outcast : Jedi Knight 2 Mafia • Max Payne • Medal of Honor • Allied Assault • Morrowind • Neverwinter Nights • Planetside Republic • Return to Castle Wolfenstein • Rogue Spear Black Thorn • Star Wars Battlegrounds • Star Wars Galaxies Sigma • Soldier of Fortune 2 • Stronghold • Tom Clancy's Ghost Recon • Unreal 2 • Warcraft III • Xbox • Yager

E3

LES JEUX DE 2002 EN DIRECT DE LOS ANGELES

NUMÉRO 128 • JUILLET-AOUT 2001 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

STARTOPIA • OPERATION FLASHPOINT • SHOGUN WARLORDS • joystick 128 JUILLET-AOUT 2001 • 38 F GRAND BLEU

Sommaire

LES NEWS DU MOIS

Die Hard 35
Divine Divinity 37
F1 2001 30
Kohan 32
Myst 3 38

LES TESTS DU MOIS

Airport 2000 134
Alone in the Dark 4 155
Anachronox 142
Cycling Manager 145
Data Sudden Strike 154
Dragon Riders 155
Europa Universalis 146
Eurotour Cycling 144
Evil Dead 154
Gangsters 2 154
Operation Flashpoint 136
Outforce 154
Sail Simulator 4 152
Shogun Warlords 124
Startopia 118
UEFA 155
X-Plane 128

LES BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Mech Commander 3 196
Train Simulator 198

42 **DOSSIER E3**
À leur retour de la grand-messe annuelle aux louésse, les reporters de Joy se sont fendus d'un gigantesque dossier E3 de 50 pages. De quoi vous tenir amplement informé des futurs bombes ludiques à venir.

162 **CARTES 3D OU LA PLAGE ?**
Se payer la dernière carte 3D qui tue ou partir en vacances, il vous faudra choisir. Pas sûr : grâce au dossier comparatif de toutes les cartes du marché concocté par Caféine, vous pourrez aussi bien avoir les deux.

170 **LE POINT SUR WINDOWS XP**
Que va faire Windows XP ? Qu'est-ce qu'il faut en attendre pour nous, les joueurs ? La dernière version du système d'exploitation de Microsoft sur la sellette. Il semblerait bien qu'il faille en attendre du bien.

178 **RÉSEAU**
Rien de mieux que l'été pour se remettre peinard au réseau. Ce mois-ci, Tribes 2 est à l'honneur. Et aussi des infos toutes fraîches sur Shadowbane, le MMORPG orienté lutte de guildes.

202 **LEXIQUE**
C'est quoi un FPS ? Et un MMORPG ? Des termes bien connus des habitués mais qui jettent encore un froid dans les dîners en ville. Alors, Moulinex nous a préparé ce petit lexique pour que votre copine comprenne enfin Joystick.

Sommaire CD-ROM 6
Patches 18
Courrier 20
Abonnement 8, 135, 193, 201
News 22
Quoi de 9 ? 40
Sommaire E3 42
News E3 110
Top de la rédac' 116
Minitel 139, 149, 203
Joystick hors-série DVD 150
Tests Brefs 154, 155
Budget 156
News Matos 158
Matos Cartes 3D ou la plage 162
Matos Carte audio Fortissimo 166
Matos Carte mère MSI K7 167
Matos AMD Athlon/Duron 168
Web Joystick 169
Matos Windows XP 170
Matos Top Hard 174
C'est le Delco! 176
Réseau NetNews 178
Réseau Shadowbane 180
Réseau Tribes 2 182
Réseau Conflict Zone 188
Reportage Game Culture 192
Lexique 202

COUVERTURE
Age of Mythology © Ensemble Studio
Arx Fatalis © Arkane Studios
Battle Realms © Liquid Entertainment
Call of Chtulhu © HeadFirst Productions
Duke Nukem Forever © 3D Realms
XBox © Microsoft
Dungeon Siege © Gas Powered Games
Return to Castle Wolfenstein © Gray Matter Interactive
Star Wars Galaxies, Planetside © Sony Online Entertainment
Iron Storm © 4X Studios
Max Payne © Godgames
Morrowind © Bethesda Softworks
Neverwinter Nights © Bioware
Republic © Elixir Studios
Mafia © Illusion Softworks
Unreal 2 © Legend Entertainment
Yager © Yager Developement

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Sonia Jensen et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule) et Laurent Guerder (Inspecteur Clouzot)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé, Corinne Laguerre, Joseba Urruela. Merci à Clémence
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 cllefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 jffeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Anne Levavasseur 01 41 34 88 16 alevavasseur@hfp.fr

Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : COMPO IMPRIM - HAFIBA
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté, et un encart abonnement broché entre la p. 98 et la p. 99, ainsi qu' un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution




TERRITOIRE
REDSKINS

PATRIOTE

FACE À L'ENNEMI TU NE SERAS PAS SEUL, CHACUN DE CES COMBATTANTS EST UN EXPERT DE LA GUERRE. ENSEMBLE, ILS SONT CAPABLES DE VAINCRE UNE ARMÉE ENTIÈRE.



O'HARA
"LE BÉRET VERT"
EXPERT EN COMBAT RAPPROCHÉ, LEADER DU GROUPE



FRENCHY
"L'ESPION"
PARLE COURAMMENT PLUSIEURS LANGUES



INFERNO
"LE SAPEUR"
CONNAISSANCE APPROFONDIE DES EXPLOSIFS



FINS
"LE MARINE"
CAPABLE DE NAVIGUER DANS N'IMPORTE QUELLE SITUATION



BROOKLYN
"LE MÉCANICIEN"
APTE À CONDUIRE ET RÉPARER TOUT VÉHICULE TERRESTRE



DUKE
"LE SNIPER"
TIREUR D'ELITE EXTREMEMENT EFFICACE



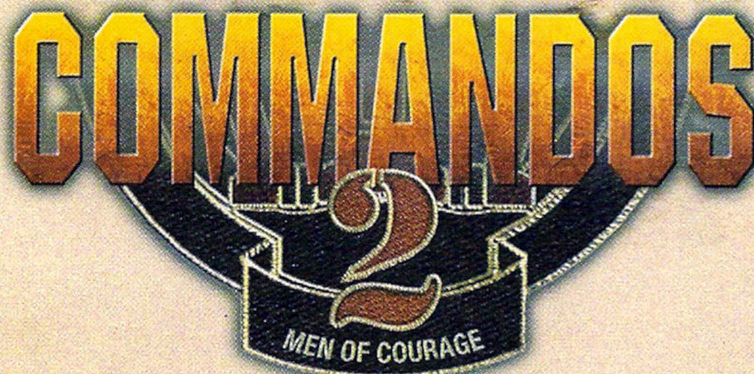
LUPIN
"LE VOLEUR"
GRANDE AGILITÉ, VELOCITÉ EXPTIONNELLE



NATASHA
"LA SÉDUCTRICE"
USE DE CES CHARMES POUR TROMPER L'ENNEMI



WHISKEY
COMMANDO À PART ENTIÈRE, IL PASSE PARTOUT



www.commandosgame.com

PYRO STUDIOS · mcm www.mcm.net · Jouable en réseau sur GOA.com · Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA · Europe 2 · EIDOS INTERACTIVE eidos.com

Peter's Plane



Som mairE Cd-rom

#128

DÉTAIL DU CD-ROM

À nous les belles plages polluées ! Comme vous ne devez certainement pas l'ignorer, ce numéro de Joystick compte double. Cela ne signifie en rien qu'il est deux fois plus gros, mais qu'il reste en vente deux mois durant. Eh oui, nous avons aussi droit à des vacances. C'est dingue, non ? En règle générale, on vous prépare quelque chose d'un peu spécial pour vous faire patienter jusqu'en septembre. Hélas, l'actualité pratiquement inexistante du jeu sur PC d'une part, et le manque de temps suite à la réalisation du hors-série DVD-Rom (en vente depuis dix jours) d'autre part, ne nous ont pas permis de faire une Balunga 2 ou un truc du genre. Idem pour les démos exclusives : il n'y en a pas. Mais pas de panique, on se rattrapera dès la rentrée. Concernant les CD, vous trouverez de tout nouveaux mods pour Half-Life et les dernières versions des très attendus Strike Force 1.6 pour Unreal Tournament, et Urban Terror 2 pour Quake 3. À ce propos, on nous reproche de mettre trop d'add-on pour les Quake-like. Certes, mais à notre décharge, 90 % du courrier reçu concernent des demandes pour ce type de produit. Voici qui explique cela. Enfin, vous trouverez 1 300 polices de caractères et d'autres trucs bien utiles pour votre bécane. Juste une dernière chose avant de se quitter : le patch bêta de Black & White paraît poser pas mal de problèmes et invalide vos sauvegardes. Utilisez-le avec précaution. Et voilà, c'est fini. Bonnes vacances à tous, et surtout, oubliez un peu votre PC, pour une fois. Non, je déconne, il y a le hors-série DVD-Rom avec Warzone 2100 et 4 Go de sharewares. Le temps de tout essayer, ce sera la fin de l'été.

Lord Casque Noir
(Sommaire CD par Kika)
cdrom@joystick.fr

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ; en appuyant sur Esc ou sur la combinaison des touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

DROITS D'AUTEUR

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98/Mc/2000. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500 MHz, de 64 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité.
L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 8.0a

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0a.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette, à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Le contenu
DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt + F4.

Contenu du CD n°1

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
QuickTime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

Les démos

I-WAR2 : EDGE OF CHAOS

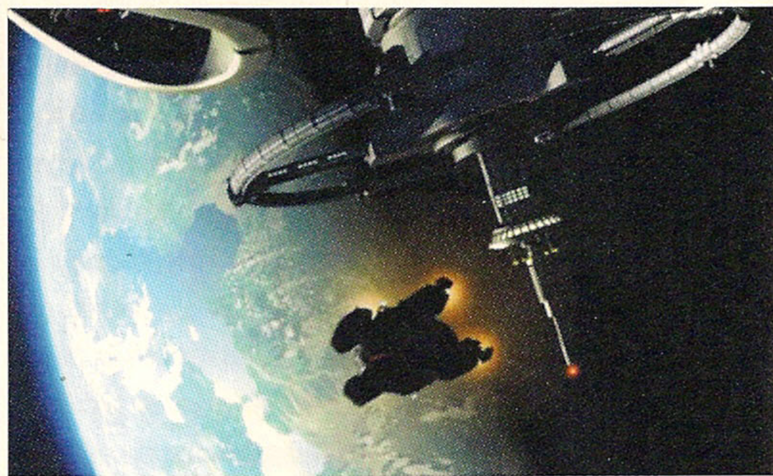
Genre : Simulation spatiale
Éditeur : Infogrames
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\IWAR2 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.







Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0. Le joystick est plus que nécessaire.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Infogrames. Voici les touches de base. Pour plus de précisions, lisez le manuel avant de lancer le jeu. Les touches se configurent dans le menu Option et un mode Training vous permet d'apprendre à maîtriser la bête.

Vol :

Accélérer	Z
Ralentir	S
Glisser sur la gauche/droite	Q/D
Passage vol assisté/vol libre	N

Cibles :

Dernier attaquant	Q
Ennemi le plus proche	R
Ennemi suivant	E

Armes :

Tirer	Espace
Cycle d'arme primaire	Entrée
Cycle d'arme secondaire	Retour arrière
Arme suivante	$

Auto-pilote

Annuler l'auto-pilote	F5
Approcher la cible visée	F6
Dock	F8

Vues :

Vues internes	F1
Vues tactiques	F2
Vues externes	F3
Vues caméra	F4

Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM



Les démos

ECHELON

Genre : Simulation spatiale
Éditeur : Bethesda Softworks
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ECHELON du CD1 et cliquez sur ECHELONDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0. Le joystick est fortement recommandé.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Bethesda Softworks. Allez dans Controls pour paramétrer vos touches. Voici quelques raccourcis clavier pour vous simplifier la vie :

Quitter	Échap
Mettre/enlever la Pause	P
Accélérer/diminuer le temps	Ctrl + X

Les mouvements :
Vous dirigez votre avion avec la souris.

Accélérer	D
Ralentir	Espace
Monter	E
Descendre	X

Les armes :

Tirer	Clic gauche
Arme suivante	Tab
Arme précédente	Ctrl + Tab
Sélectionner les armes primaires	Shift +1
Sélectionner les armes secondaires	Shift + 2
Sélectionner les missiles	Shift + 3

Les cibles :

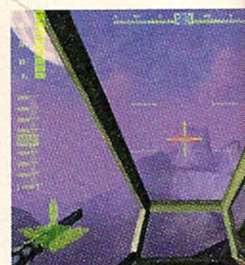
Cible la plus proche	T
Cible au réticule	G
Cible indiquée	C



















Vues :

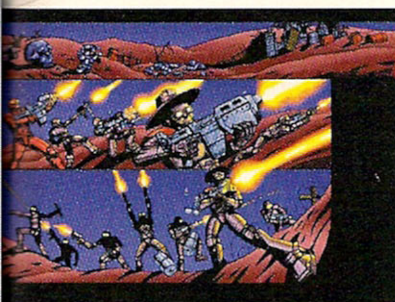
Carte	,
Vision de nuit	N
Regarder à gauche	4 (pavé numérique)
Regarder à droite	6 (pavé numérique)
Regarder en haut	5 (pavé numérique)
Regarder en bas	0 (pavé numérique)
Regarder derrière	2 (pavé numérique)
Regarder devant	8 (pavé numérique)
Vue du cockpit	F1
Caméra attachée	F3
Caméra suiveuse	F4
Caméra libre	F8

Config mini

P III 500, 128 Mo RAM



Les démos





Z : Steel Soldiers 2

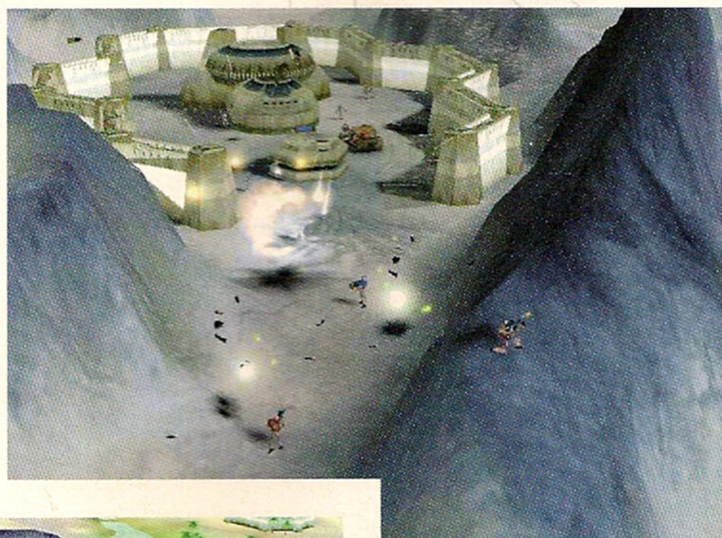
Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : The Bitmap Brothers
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ZSTEELSOLDIERS du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

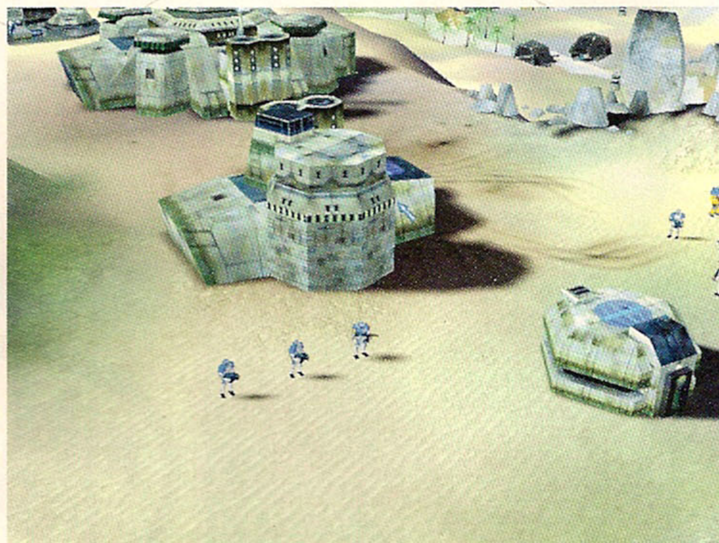












Mode d'emploi

. Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez The Bitmap Brothers. Avant de démarrer le jeu, lancez le profiler.
Votre centre de commandement permet de construire des unités. Pour bâtir des structures, utilisez vos robots constructeurs. Pour étendre votre territoire, capturez les bornes de chaque territoire : vous prendrez alors possession de tout ce qui se trouve dessus, usine et blockhaus compris.
Clic gauche pour confirmer un ordre, sélectionner vos unités et structures, et les déplacer.
Clic droit pour afficher la liste des commandes, puis la faire disparaître.

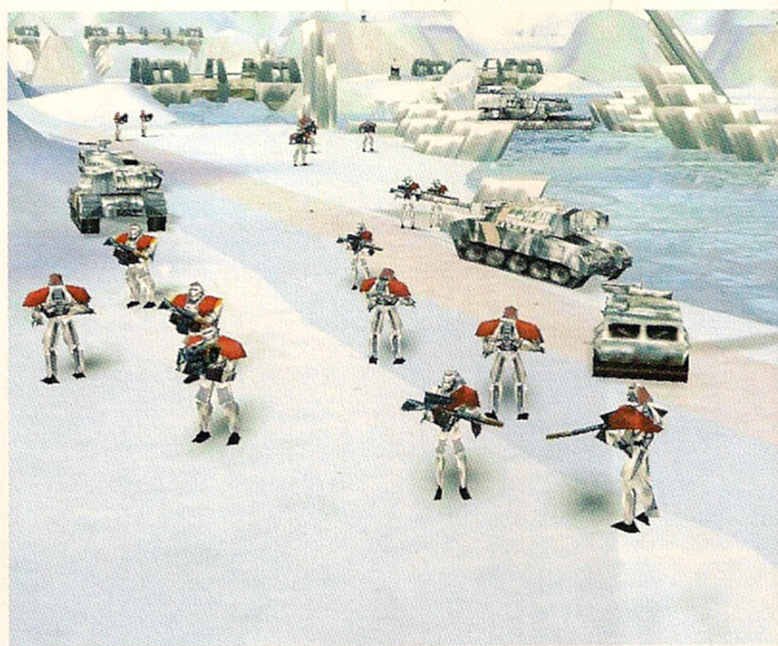
Pour faire tourner la caméra	Ctrl et flèche droite ou gauche
La diriger vers le nord, le sud, l'est ou l'ouest	F9 à F12.
Pour faire varier l'angle	Ctrl haut ou bas
Pour zoomer	PGUP, PGDN
Pour revenir à son centre de commandement	Home

Vous pouvez déplacer vos unités directement sur la mini-carte

Pour créer un groupe d'unité	CTRL + 0-9, le sélectionner 0-9
X	Les unités se dispersent
G	Elles se mettent en mode garde

Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM




SHAMPOOING
CLEAR
ANTIPELLICULAIRE
SOIN ET VITALITÉ
À LA VITAMINE E
CHEVEUX NORMAUX
DOUX - USAGE FRÉQUENT

Les démos



CREATURE DOCKING STATION

Genre : Simulation tamagochi
Éditeur : Minscape
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ du CD1 et cliquez sur CREATURE.EXE. Le jeu se dézippe dans C:\JOYSTICK\CREATURE. Pour finir de l'installer, lancer INSTALLBLAST.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans menu Démarrer et sélectionnez Docking Station. Attention, cette démo est uniquement online. Pour pouvoir y jouer, vous avez besoin d'un pseudo et d'un passe. Suivez les instructions que l'on vous donne, vous recevrez alors un mail de confirmation qui vous permettra d'accéder aux fonctionnalités.

Config mini

PIII 300, 128 Mo RAM



GANGSTER 2

Genre : Tactique
Éditeur : Eidos Interactive
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GANGSTER2 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.



Mode d'emploi

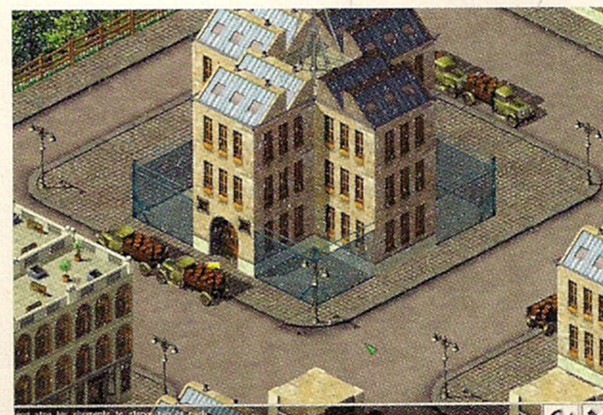
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Eidos Interactive. Laissez-vous guider par le tutorial pour comprendre le fonctionnement du jeu. Suivez-le pas à pas si vous ne voulez pas être désorienté : la prise en main est loin d'être évidente. Quand un gangster est sélectionné, il y a un certain nombre d'ordres accessibles automatiquement. Si vous cliquez sur une voiture, il la prendra ; si vous cliquez sur un ennemi, il le tuera. S'il possède des spécialités comme celle de lancer des bombes, vous devrez sélectionner le bouton bombe pour qu'il l'utilise. Quand le curseur est vert, la cible est adéquate. Quand il change de couleur, vous vous trompez de cible.

Pour sélectionner un gangster	Clic gauche
Lui donner un ordre	Pointer la souris sur l'objet et clic gauche
Désélectionner	Clic droit
Suivre le gangster	Clic droit sur son icône
Pause	Espace

Config mini

PIII 400, 128 Mo RAM

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX8.0a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.



Contenu du CD n°2
Joystick N° 128

Avertissement : Certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.
REMARQUE : Le mod WANTED d'HALF-LIFE se trouve sur le CD 1 dans le répertoire \DATA\Sharewares

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

LES SHAREWARES AUDIO
Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

(LOLO .MIX)-2 good 4 you.zip	Musique lecteur
DJ Té.zip	Musique lecteur
floupy.zip	Musique lecteur
Loose Control.zip	Musique lecteur
Lopack.zip	Musique lecteur
Math.zip	Skin Winamp
meph10.zip	Musique lecteur
meph22.zip	Musique lecteur
mp3.zip	Lecteur de MP3 amateur
mpp.exe	Mod PlugPlayer 1.45
QCD015.	Quintessential Player v3.22 Build 15
reveil modifié.zip	Musique lecteur
Rightime.zip	Musique lecteur
setup_blazemp.exe	Blaze Media Pro 2001 L
SkCstrike2.zip	Skin Winamp
SkCstrike3.zip	Skin Winamp
SkCstrike4.zip	Skin Winamp
TBX-PRO_FULL.zip	Lecteur MP3 bêta avec mix
WILD ROSE.zip	Musique lecteur
Winamp Avs.zip	Effets visuals Winamp
Xlr8-MusicfromParis.zip	Musique lecteur

LES SHAREWARES COMMUNICATION
Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

aaw.exe	Ad-Aware
dap43.exe	Download accelerator plus 4.3
KMSETUP.EXE	KoolMoves v2.20
LFTP272.EXE	LeapFTP 2.72
mirc59t.exe	mIRC 5.9 t
ow32enen511jtc.exe	Opera Cowified 5.11
pplus_us.exe	Proxy+ 2.50
SmartFull.exe	SmartFTP v1.0 Build 961
zs_b700.exe	The ZaTi ScripT bêta7

LES SHAREWARES DRIVERS
Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS
Aucun nouveau pilote de carte graphique n'étant sorti récemment, vous trouverez les derniers drivers dans le numéro précédent de Joystick.

LES SHAREWARES GRAPHISME
Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

HDOLLARS.EXE	Économiseur d'écran
Th?me de bureau.zip	Thème de bureau lecteur

LES SHAREWARES JEUX
Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

(8)Mystic Lake.zip	Carte Starcraft
alien.zip	Map solo Half-Life
Aloptèque.zip	Carte HOMM 3
BAR003.zip	Voiture pour RE-Volt
CenterSnipe.ZIP	Carte Half-Life
cm_pack_1-ZP.zip	Pack de cartes official Counter-Strike
cm_pack_2-ZP.zip	Pack de cartes official Counter-Strike
cs_28Team.zip	Carte Counter-Strike
cs_BlackMesa.zip	Carte Counter-Strike
cs_boat.zip	Carte Counter-Strike
cs_darkstreet.zip	Carte Counter-Strike
death Hall.zip	Carte CTF quake 3
de_corsica.zip	Carte Counter-Strike
de_cratecanyon.zip	Carte Counter-Strike
de_loftstory.zip	Carte Counter-Strike
dmc_v1.exe	Mod Deathmatch Classic 1.0 Half-Life
eod.zip	Mod Solo Edge of Darkness Half-Life
Gauvain et Chemins d'Avalon.zip	Campagne Age of Empires 2 : The Conquerors
gcmappak5.zip	Ground Control pack de cartes 5
Gregnoïd.zip	Casse-briques
L'adoubement.zip	Campagne Age of Kings
Le Seigneur Nobunaga.zip	Scénario Age of Kings
MapPackUT-2.zip	Pack de cartes Unreal Tournament
Mushroom Kingdom.zip	Carte HOMM 3
q3ut2_win32.zip	Mod Urban Terror 2 pour Quake 3
sf_160_win.exe	Mod Strike Force 1.60 Unreal Tournament
space.zip	Carte Half-Life
Tetris Master Setup.exe	Tetris Master
VolcanoSetup.exe	Jeu lecteur
vsv11.exe	Mod Vampire Slayer 1.1 Half-Life
waxweazle.zip	Carte HOMM 3
WormsHL-b11.exe	MOD WormsHL pour Half-Life
xcess.zip	Carte Quake 3 Arena

LES PATCHES
Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

4x4Geforce3Upgrade.exe	4x4 Evolution GeForce 3
BWv11Beta.exe	Black & White 1.1 bêta
gpl_cpufix_french.exe	Grand Prix Legends fix 1.7 GHz et +
prorally2001_p4_update.exe	Pro Rally 2001 v4
ra21006fr.zip	Alerte Rouge 2 v1.006
SacrificePatch3.exe	Sacrifice v3

LA PHARMACIE
Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

hedit21.exe	Éditeur hexadécimal
powarc61.exe	Power Archiver 6.1
VirusScan512Fixed.exe	Mac Afee Virus Scan 5.12

LES SHAREWARES UTILITAIRES
Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

Addons_jeux.zip	Index patches, soluces...
all.zip	1 300 Polices de caractères
compte501.zip	Compte 5.01 (pour faire ses comptes)
INSTALL.exe	Family Organizer Neutrinos Edition
Joylister.zip	Gestionnaire des CD de Joystick
MadDesktop.zip	Mad Desktop
mcbsx.exe	Multi Clipboard m9.30.06
Mega Joyliste.zip	Index tests Joystick
QI Juin 2001.zip	Fanzine lecteur
QI Mai 2001.zip	Fanzine lecteur
san811.zip	SiSoft Sandra 8.11
setup.exe	JoyExplorer : Gestionnaire des CD de Joystick
systemcleaner.exe	System Cleaner 2001 4.1.0.33
tmsetup.exe	TransMac 4.1d
visual_time.zip	Visual Time
wc32v453.exe	Windows Commander v4.53

RESPONSABILITÉS
Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?
Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur LES SHAREWARES
Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Sacrifice
Patch 3 Final

« Voici venu, le temps, des rires et des chants, chez David Perry, c'est tous les jours le printemps ». Bon, je putise, mais mine de rien, Shiny s'est encore bougé le cul et vient de nous sortir le troisième patch pour Sacrifice. C'est le numéro 3 et on le dit « final ». Venez donc pas l'ouvrir après cela. Bon, au menu, une meilleure implantation de DirectPlay, un jeu côté serveur qui assigne plus de bande passante aux mages possédant plus de monstres que les autres, de nouvelles mesures anti-hack. Les icônes de formation ont été redessinées, et deux nouveaux modes de vue (observateur et poursuite) ont été ajoutés.
On trouve surtout la possibilité d'éditer les magiciens, ainsi qu'un éditeur de livres de sorts (pour l'avoir, faudra finir la campagne). On a aussi droit à un système de ladder multijoueur (qui classe les magiciens de « charlatans » à « suprême avatar mystique ») et un niveau de difficulté pour l'I.A. en mode skirmish. Les créatures peuvent bouger en se voyant assigner une formation d'un point à un autre, les cartes T&L voient leurs possibilités décuplées à une vitesse proche de celle de la lumière (ou presque), ajout du bump mapping pour les cartes possédant la merveilleuse et très étrange fonction « DOT3 ». En plus de tous ces ajouts, les balances du jeu entre les créatures et les sorts ont été totalement retravaillées. Dispo au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=822 (7 mégas)





Patch Diablo 2 v1.06b

Le tout nouveau patch pour Diablo 2 enlève le bug permettant à des crétins de faire crasher les autres joueurs en les spammant. Pareillement, la plantade qui oubliait parfois de sauver les personnages de Battle.Net devrait avoir passé l'arme à gauche. La fabuleuse (si si, j'insiste) protection contre la copie qui faisait des misères aux lecteurs CD Samsung (et autres) a été catapultée ailleurs. En plus de cela, les relations client/serveurs sont grandement améliorées : le montant maximum du pourboire a été fixé a 15 %. On trouve tout ça sur http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=668 et ça pèse 2 pauvres mégas.

Zut, j'ai déjà utilisé l'intro « bientôt les vacances ». Du coup, je ne sais plus quoi vous raconter et en plus, j'ai claqué toute ma thune en masque et en palmes pour rien.

patches

Quand je pense que j'étais super-fier de mon blabla du numéro de juin. Je suis bien ennuyé maintenant.

Patch
Eurofighter Typhoon 1.1

Le patch de chez Rage pour Eurofighter Typhoon éradique une armée de bugs (au total trois). Tout d'abord, il enlève le problème énervant sur certaines configurations (non dévoilées ; dommage, on aurait pu faire du chantage aux constructeurs) de la vitesse du jeu qui descend jusqu'à atteindre une seule image par seconde. Il se débarrasse aussi des plantages et des crashes survenant en retournant dans le cockpit (par ailleurs, le bug qui fait parfois freezer le jeu lorsqu'on regarde les vidéos des infos demeure, lui, toujours actif). Enfin, il jette aux orties les crashes survenant dans les cut-scenes. On ira cueillir le machin au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1003 (3,2 mégas)





Starcraft / Broodwar
Patchs 1.08B

Quand Blizzard se bouge le luc, c'est ou bien pour se fendre d'une cinématique pour vendre son prochain produit, à sortir dans cent ans, ou bien pour nous sortir des jolis patches. Là, on a droit aux deux pour le prix d'un (trois avec celui de Diablo), du côté de Starcraft. Au programme : un nouveau mode de jeu et la possibilité d'enregistrer les parties en cours. Le patch améliore aussi le support des proxis, et vire le bug idiot des bâtiments que l'on peut faire tomber sur la tête d'un ennemi.
Starcraft : http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=341 (2,4 mégas)
Broodwar : http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=340 (2,8 mégas)



Bob Arctor

Hercules®

Laissez-vous guider par le prophète de la 3D !

3D PROPHET 4500 64MB

Fidèle à sa volonté de proposer le meilleur de la technologie, Hercules dote ses nouvelles cartes graphiques 3D Prophet 4500 & 3D Prophet 4000XT des nouveaux processeurs 3D Kyro II 4500 & Kyro 4000XT de STMicroelectronics.

Cette approche révolutionnaire du rendu 3D repose sur l'utilisation de l'architecture Tile Rendering dont la fonction principale, le HSR, consiste à calculer, texturer et afficher uniquement les surfaces visibles. L'énorme gain de puissance et de rapidité procuré améliore considérablement l'accélération 3D dans les jeux aux textures complexes mais profite aussi à la qualité de l'image 3D. Grâce à la technologie Internal True Color™, aux 8 niveaux de multi-texturing, au Full Scene Anti-Aliasing et à l'Environmental Bump Mapping, l'image 3D est d'une qualité irréprochable. Compatibles avec les fonctions 3D de DirectX8, les cartes gèrent les effets T&L. 3D Prophet 4500 et 3D Prophet 4000XT bouleversent véritablement le monde de la 3D !



3D PROPHET 4000XT 32MB



Hercules® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. BP2. 56204 La Gacilly cedex.
Tél : 0 825 857 810 - Fax 02 99 08 94 17

www.hercules.fr

Informations produits, drivers...

COURRIER

OÙ IL SERA QUESTION DE PARFUM, DE GRAVIER, DE PIRATAGE ET OÙ QUELQUES RÉPONSES SERONT APPORTÉES À QUELQUES QUESTIONS.

MOULINEX

Les forces de l'axe

Au Québec, il n'y a plus de neige. Aller chercher mon Joystick se fait dans la joie et la bonne humeur car les caribous ne chargent plus... Mais horreur, damnation, que vois-je dans Joystick ? De la pub pour un parfum avec échantillon, c'est le bout du bout !

Vincent

Stupéfaction quand j'aperçois une relique de cette chiure de pub s'insérant entre les lettres de vos lecteurs. Telle un cancer, elle infeste désormais les rubriques de Joy (à l'aide !).

Lupin III

Que celui qui n'a jamais regardé d'émission débile, qui n'a pas de portable, qui n'a pas de voiture, qui ne bouffe pas fast, nous jette la première pierre. Bon OK, les autres vous pouvez lancer du gravier. Ou alors de tout petits caillou. Je me doutais que les bubulles dans le dernier Courrier auraient du mal à passer, mais vous remarquerez que pour me faire pardonner d'avance, j'avais fait deux pages au lieu d'une. Bah, il faut voir le côté positif : ne pas être dépendant de la pub des éditeurs de jeux nous permet d'être indépendants tout court. Il y a quelques années, les annonceurs hors jeu vidéo vous méprisaient totalement. Maintenant, ils en veulent à votre pognon, ce qui est un mieux en termes de reconnaissance. Un tout petit mieux. Mmm, je remarque que ce sont surtout les pubs pour les cosmétiques et le shampouin qui vous, euh, défrisent. Personne ne se plaint de celles sur les scooters ou les pompes de sport. C'est quoi ce blocage ?

Exception Kulturelle

L'américanisation du jeu vidéo a un inconvénient majeur qui rappelle celui du cinéma. Les jeux, selon la vision américaine, sont là pour « l'entertainment » et seulement « l'entertainment »... À quand des jeux véritables œuvres d'art ? Pourquoi pas une « exception culturelle française » dans le domaine des jeux vidéo ?

El Poco

Cette exception existe dans une certaine mesure avec ce qu'on a appelé, fut un temps, la « French touch » (frain'che teutche). Ça a donné une cohorte de choses « à la Cryo », c'est-à-dire très esthétiques mais pas très convaincantes d'un point de vue ludique. J'ai l'impression que le genre « jeu vidéo » n'est pas encore assez subtil, en raison des nombreuses contraintes techniques. Comme le cinéma, le jeu vidéo a commencé dans des baraques foraines, et comme le cinéma, il est en pleine période Hollywood, avec ses studios tout puissants et les aberrations qui vont avec : recherche du profit immédiat, pouvoir aux mains de financiers non spécialistes, éradication de formes de créativité, etc. Il faut donc attendre la Nouvelle Vague.

Imparable

Que faut-il faire pour travailler à Joystick ?

Vincent, François, Paul, Emile, Victor et les autres.

D'après les statistiques, 99 % des personnes travaillant à Joystick sont là par hasard et souhaitaient en fait exercer une autre profession (dessinateur, photographe, musicien, scientifique, super-héros, etc.). Il semble donc logique, pour mettre le maximum de chances de votre côté, de faire des études les plus éloignées possible des jeux vidéo. Je vous conseille négociant en bois précieux ou réparateur d'igloos ; avec ça, on ne devrait pas tarder à vous voir débarquer à la rédaction. À bientôt.

courrier@joystick.fr

Joystick – Courrier des lecteurs
124 Rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD, livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

- Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK

- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site :
www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

- Propositions de programmes, images, maps, etc., à intégrer au CD de Joystick :
cdrom@joystick.fr

- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Rch.PA.Ecr.jrnl

Argh ! où sont passées les P.A. ?

Renaud

Eh bien, je crois que les PA ont succombé à un excès d'Internet et de magasins spécialisés dans l'occasion. Depuis quelque mois, c'était plus trop ça. On voyait bien qu'elles n'avaient pas l'œil très frais et qu'elles traînaient des pieds. Au lieu de nous rendre visite chaque mois, elles ont commencé à arriver un mois sur deux, par petits groupes. Et puis plus rien. Bref, nous ne recevons plus assez de P.A. pour remplir une page, ce qui nous oblige à différer leur parution histoire de faire le plein, avec le risque de faire paraître des offres datant de Mathusalem. J'imagine qu'il est beaucoup plus facile de passer une annonce sur un site d'annonces. Du coup, exit les P.A., mais vous n'y perdez pas au change puisque je me suis fendu d'un extraordinaire lexique. Non c'est vrai, c'est pas pour crâner mais il est rudement intéressant, ce lexique. Avec ça, votre copine n'a plus d'excuses pour ne pas s'intéresser aux jeux.

Drapeau Noir

Où sont les bons jeux ? Bonne question... mais je pense que la meilleure question est : où sont les acheteurs ? Je suis persuadé que toute la communauté des joueurs n'attend qu'une seule chose : que le prix des bons jeux soit à peu près au niveau de celui des CD audio.

Creak

(...) le piratage est dû à une mauvaise appréciation économique du budget des acheteurs. À trop vouloir gagner, on finit par tout perdre. Une évidence demeure : n'importe quel joueur préférera la version boîte, ne serait-ce que pour le manuel.

Nico

En fait, vous voudriez que les jeux soient au prix des CD audio que vous n'achetez plus depuis le MP3 ? Mouaaaaarf ! Le pirate sur PC est un type qui volerait de l'essence pour faire marcher sa nouvelle voiture de sport parce que l'essence, c'est trop cher. Difficile de ne pas céder à la tentation devant le dernier hit de chez machin prêt à graver ? Bah, pas plus que de résister à l'envie d'exploser la vitrine d'un magasin pour se servir. Si si, c'est tout pareil, le mot « soft » est trompeur.

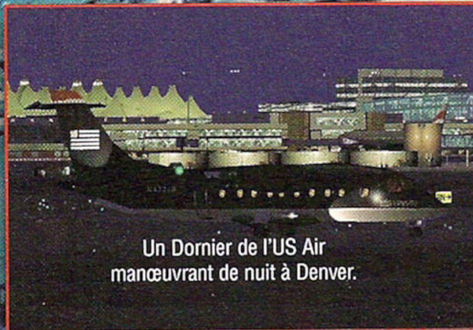
AIRPORT 2000
volume 3

REDONNEZ VIE A MICROSOFT® FLIGHT SIMULATOR 2000 !

«Des scènes dynamiques **parfaitement orchestrées** et une synchronisation **digne d'un ballet aérien !**»
Microsimulateur


Paris Orly
SANS Airport 2000...


Paris Orly **AVEC** Airport 2000 !


Un Dornier de l'US Air manœuvrant de nuit à Denver.


Des tableaux de bord saisissants de réalisme !



Nécessite Microsoft® Flight Simulator 2000

7 NOUVEAUX AEROPORTS *ultra-détaillés :*
- Paris Orly
- Berlin Tegel
- London Gatwick
- Kastrup Copenhagen
- Denver International
- San Francisco International
- Seattle Tacoma

3 NOUVEAUX AVIONS *aux tableaux de bord saisissants de réalisme :*
- Airbus A320
- Boeing B737-800
- Dornier 328 Turbo Prop

10 NOUVELLES AVENTURES *totalement interactives.*

Aviation & Pilote

ACHETEZ VOS ADD-ONS PAR CORRESPONDANCE !
- SUR INTERNET : www.ubisoft.fr/boutique (paiement en ligne 100% sécurisé)
- PAR TELEPHONE : 01. 48. 18. 53. 14

RETROUVEZ LA RUBRIQUE ADD-ONS : www.ubisoft.fr/addons

www.wilcopub.com
info@wilcopub.com
fax : +32 2 331 0751







Telex

Sierra laisse tomber Warrior Kings, le jeu de stratégie temps réel 3D développé par les Anglais de Black Cactus, et refile le bébé à Microids. Officiellement, c'est parce que le jeu ne s'intégrait pas dans le catalogue de l'éditeur.

Si j'avais un marteau...

En ce moment, on trouve un virus sri lankais qui s'envoie lui-même à tout le carnet d'adresses en affichant un énigmatique « J'aurais pu détruire votre ordinateur, je ne l'ai pas fait parce que je suis un citoyen pacifique ». Voilà ma réponse : « Quant à moi, j'aurais pu prendre un billet d'avion pour le Sri Lanka, et une fois sur place, m'acheter les services de douze mercenaires qui t'auraient retrouvé, toi et toute ta famille, mais je ne le ferai pas parce que je suis fauché. »

DITO

Cyrille Baron

Demain ressemble de plus en plus à hier suivi d'un nouveau chiffre. Je suis très content de cette phrase. Qu'il s'agisse de jeux vidéo, de musique, de cinéma, de littérature, bref, de tout ce qui mêle fric et création, la nouveauté qui tache, la vraie, semble avoir définitivement été passée au white-spirit. Manque de créativité ? Sûrement pas. Enfin je crois. Mais ce ton péremptoire sied mieux à un édito. Je reprends (tousse tousse). Manque de créativité ? Sûrement pas : le problème se situe du côté des « décideurs ». Les décideurs sont censés décider (pour les plus foufous d'entre eux) mais malheureusement, sans aucune base pour juger. Il faudrait pour cela qu'ils s'intéressent au jeu vidéo, à la musique, au cinéma, à la littérature, mais tout ça n'est pas très sérieux, mon jeune ami. Du coup, lorsqu'ils se trouvent confrontés à un projet traitant un sujet qu'ils ne maîtrisent pas, ce qui est le cas de chaque projet, les décideurs décident que non. Néanmoins, comme la logique commerciale impose d'alimenter le marché en produits « frais », la seule solution se situe du côté du recyclage. Voui, comme chez les écolos. C'est pour ça que la bande FM s'est transformée en un gigantesque remix de morceaux anciens (déjà approuvé), ou que Hollywood achète des films français déjà faits ; comme ça, même le plus crétin des financiers peut se rendre compte de visu de ce que ça donnera, une fois « américanifié ». C'est aussi pour ça que la majorité des projets qui se montent dans l'industrie du jeu vidéo sont des suites, des suites de suites et des suites de suites de suites. Chaque chiffre derrière un titre, c'est autant de petites croix gravées sur la crosse d'une calculette, à chaque fois qu'un projet a été froidement abattu. Oui, c'est un peu triste mais qu'importe, là je me casse en vacances.

Souviens-toi de Paula

Hop-là, une petite URL bien sympathique : nectarine.ojuice.net. Ce site propose d'écouter en stream, jusqu'à 128 kbps, les morceaux musicaux créés par les demomakers depuis le début des années 80. Vous pourrez y redécouvrir des mélodies légères et guillerettes sorties tout droit des puces sonores de l'Amiga, de l'Atari ST, ou encore d'une bonne vieille Gravis Ultrasound. Si vous aimez les ziks de djeunz pleines de sons électroniques sur fond de boum-boum, vous pouvez y aller, ça fait un fond sonore impeccable quand on doit bosser. D'ailleurs, je vais le laisser tourner, j'ai encore 20 news à taper.



200 points au Scrabble

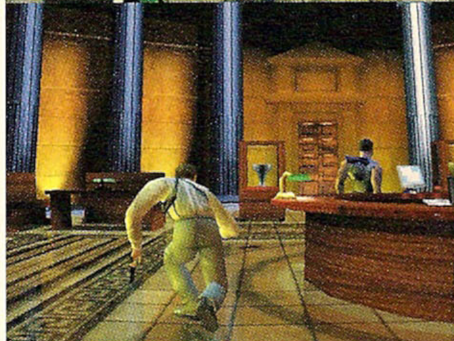


Zuxxez, à prononcer comme vous voulez, c'est le nouveau studio formé par les développeurs polonais de Topware, ceux-là mêmes qui nous avaient offert l'excellent Earth 2150. Leur nouveau projet s'appelle World War III ; ça sera encore de la stratégie temps réel en 3D, mais ça se déroulera cette fois dans un futur proche, lorsque les grandes puissances se chamailleront à coups de missiles balistiques autour des dernières réserves pétrolières de la planète. Au programme : différentes conditions climatiques lors des combats, une alternance entre le jour et la nuit, la possibilité de customiser ses unités, de déformer le terrain grâce à des véhicules spéciaux, de creuser des tranchées ou des voies souterraines, et la gestion de la guerre électronique avec des équipements permettant d'intercepter les communications ennemies. Sinon, des tanks, des avions de chasse dernier cri, des obus chimiques, des têtes nucléaires, bref, tout pour s'amuser. Sortie prévue en septembre 2001.

Au cas où ?

On a eu bien tort de s'inquiéter, car Echelon, le système d'écoute électronique américain, n'est finalement pas si dangereux que ça. C'est du moins ce qu'indiquent les parlementaires européens chargés du dossier dans un rapport rendu récemment public. D'après eux, Echelon n'est même pas assez puissant pour être un véritable outil d'espionnage commercial, ce qui était la grande crainte des gouvernements européens, des fois que les méchants yankees leur volent des secrets industriels comme la recette du gouda, de la bouillabaisse ou de la paella. Enfin bon, ils nous racontent qu'Echelon n'est pas puissant, mais dans le même temps, ils recommandent à l'Union Européenne de tout faire pour répandre l'usage de la cryptographie dans les communications électroniques, au cas où... D'ailleurs, je KDiejJDiMmpSecSQqALxbnNseMpkCscNkjSXdOoQSfQSdgYHDs.



Realement mieux

Je n'aurais jamais parié sur Real Player après sa quatrième version : une qualité souvent pourrave, des plantages réguliers, des artefacts de compression donnant, à chaque vidéo, l'aspect d'une pizza aux câpres, et surtout une installation ou l'utilisateur doit réfléchir à chaque instant avant de répondre « oui » au questionnaire voulant l'abonner à tel ou tel truc. Seulement voilà, la qualité de Real 8 s'est grandement améliorée, comme vous pouvez le voir sur la nouvelle bande-annonce du « Seigneur des Anneaux », disponible ici : www.lordoftherings.net/join/realchannel/trailerdownload2.html. Sony vient de signer un deal avec Real pour que sa console puisse profiter de l'ensemble Real Networks, cela afin d'écouter les radios virtuelles ou faire d'autres choses qui manquent cruellement au monde de la console.

THE good Brad, bad Pitt

Good Cop Bad Cop vous plongera dans un univers encore très peu exploité par les jeux vidéo, celui des films policiers d'action tels que « L'Arme Fatale » ou « Piège de Cristal ». Vous y incarnerez un flic rouvrant une enquête vieille de vingt-cinq ans, celle du meurtre de son père, qui est probablement Brad Pitt, vu sa ressemblance avec l'acteur. Développé par Revolution Software (Les Chevaliers de Baphomet), Good Cop Bad Cop est prévu pour la seconde moitié 2002.
www.revolution.co.uk




Telex

Dernières statistiques Nielsen/Netratings : il y a 429 millions d'utilisateurs d'Internet dans le monde. L'Amérique du Nord fournit toujours le gros des troupes, avec 41 % des internautes, mais l'Europe et l'Asie rattrapent leur retard au grand galop.

Blizzard, quel est ton secret ?



Les relations publiques de Blizzard commencent déjà à faire monter la pression pour leur prochain titre majeur. Pour l'instant, on n'en sait rien du tout, mais le développeur américain nous annonce déjà que ça va être grandiose, qu'ils vont dévoiler ce jeu pendant l'ECTS à Londres, début septembre, et que ça va éclipser tout le reste du salon, rien que ça. Ils annoncent aussi que ça ne sera pas Stacraft 2, car les gens qui pourraient bosser dessus sont actuellement occupés sur Warcraft 3. Plusieurs rumeurs circulent sur le Net à propos de ce fameux titre secret. La première, peu crédible, parle d'un jeu d'aventure/action dans lequel on incarnera une jeune paysanne roumaine à la recherche d'une mystérieuse amulette tzigane dans les rues mal famées du vieux Bucarest. La seconde, plus sérieuse, fait état d'un éventuel jeu de shoot à la première personne qui pourrait notamment être développé par John Cash, ancien collègue de John Carmack sur Quake.

Police, ordinateur, prison

Grosse innovation technique dans la police new-yorkaise : les forces de l'ordre vont se voir dotées de micro-ordinateurs de ceinture, qui permettront par exemple de vérifier les numéros des plaques d'immatriculation ou l'identité d'un suspect instantanément. Ces machines qui, dans d'autres contrées, se nomment « téléphones portables », valent une trentaine de milliers de francs, et seront distribuées au nombre de deux cents aux officiers les plus respectueux du matériel ou à ceux qui cherchaient une bonne raison de ne plus courir.

Erratum

Ubi Soft Entertainment informe les lecteurs de Joystick que le patch encarté dans le nº 127 de juin 2001 du magazine Joystick et diffusé sur Internet n'a pas été développé par Ubi Soft Entertainment. Ce patch a été développé et diffusé par un consommateur sous sa propre responsabilité, indépendamment d'Ubi Soft Entertainment, sans que sa parution dans le magazine Joystick n'ait été autorisée par Ubi Soft Entertainment.

AlcaB2

Des chercheurs anglais ont récemment découvert que les antennes diffusant les ondes radio vers les téléphones mobiles pouvaient servir à détecter des bombardiers furtifs de l'OTAN (l'idée est qu'un de ces engins, passant entre deux réémetteurs, peut créer une distorsion dans la réception). Autre application possible, cette fois-ci médicale : ces deux mêmes réémetteurs, placés de part et d'autre du crâne d'un patient et réglés à puissance, peuvent détecter un cancer du cerveau (ouais, et un pilote de bombardier furtif atteint d'un cancer du cerveau, ndrc).



Baygon VERT





En attendant le film, prévu pour mai 2002, Activision nous offre les premiers screenshots de l'adaptation en jeu vidéo de «Spiderman», qui devrait sortir vers la fin de l'année. Sans surprise, on y voit un homme en pyjama très moulant sauter de toits en toits.

Un jugement fédéral rendu aux États-Unis vient de créer une jurisprudence intéressante. Les agents du FBI viennent de gagner le droit d'employer les tactiques de hackers pour construire un dossier autour de cyber-criminels internationaux. On ignore encore à quelles techniques de

Bons baisers de Russie

piratins ces agents vont être rodés : pratique du roller en survet', écriture de chevaux de Troie, conciliabules au Pizza Hut du coin, pénétration du Pentagone, et envoi de missiles sur leur propre ville pour « voir si ça marche », entraînement pour lire les droits des criminels en MiXeD CaSe, ou autres activités débiles... Tout ceci fait suite aux protestations des deux pirates russes qui s'étaient fait prendre la main dans le sac après que le FBI ait volé leurs mots de passe pour accéder à leur bécane à distance.

Pour nous les Mechs





Je prends des risques en vous parlant de ça, car même Electronic Arts ne semble pas trop savoir ce qui se passe sur le développement de ce titre, mais BattleTech 3025 pourrait sortir bientôt. C'est en tout cas ce qu'indiquent les membres de l'équipe de développement sur les forums de fans. Battletech 3025 était initialement annoncé comme un jeu massivement multijoueur mélangeant stratégie et action. Suite à de gros problèmes lors du développement, la partie stratégie a giclé, et il ne subsistera donc que le côté action. En gros, ça devrait être une sorte de Mechwarrior 4 en massivement multijoueur, ce qui peut quand même s'annoncer bien sympathique. C'est le grand flou autour de ce titre, mais dès qu'on en saura un peu plus, on n'hésitera pas à vous en reparler, par exemple dans la rubrique Réseau.

Telex

Une ampoule de quatre watts, allumée en 1901 fonctionne encore cent ans plus tard à Livemore, Californie. C'est vraisemblablement l'ampoule qui sera restée le plus longtemps allumée dans l'histoire mondiale des ampoules, le Soleil excepté. C'est aussi de loin l'information la moins intéressante et la moins vérifiée de ces pages.

PRISON turque

Le gouvernement turc vient d'avoir une idée radicale pour inverser la croissance des sites Internet pornos montés dans leur pays, et elle est actuellement sérieusement examinée. L'astuce consiste à exiger une autorisation gouvernementale avant de pouvoir lancer un site web mais aussi, et là c'est très fort, à ordonner aux propriétaires de sites de fournir chaque jour des copies imprimées de leur contenu à un examinateur. C'est décidé, j'ouvre un site en Turquie, juste pour voir comment ça fait de déboiser la forêt amazonienne en deux mois.

Magouille.name

L'ICANN vient de désigner les sociétés qui auront la charge de gérer les nouveaux noms de domaines comme « .biz », « .info » ou « .pro », bientôt disponibles sur Internet. Mais une décision fait grincer les dents de tout le monde, celle d'attribuer à une obscure société anglaise, Global Name Registry, le suffixe « .name », dont les spécialistes pensent qu'il sera le plus juteux des nouveaux noms de domaine. Potentiellement, tous les internautes du monde seraient intéressés par une adresse de ce style, que ce soit pour leur homepage, leur adresse e-mail, ou même pour l'identification lors des transactions en ligne. À cinq ou dix dollars l'enregistrement annuel, Global Name Registry pourrait donc bien décrocher un énorme jackpot grâce à cette décision de l'ICANN, qui a agi arbitrairement et sans aucun appel d'offre à la concurrence. Un petit arrangement entre amis, quoi...

Cheater-STRIKE



C'est le gros bordel en ce moment, sur Counter-Strike. Très énervé par le manque de réaction de la part de Valve et de Gooseman, créateur du Mod, le site web Busted a décidé de rendre publiques deux énormes gruges pour Counter-Strike, en espérant que cela ferait bouger les choses. Ça s'est plutôt transformé en grosse boulette : les matches ont été envahis par les tricheurs, causant la fermeture temporaire des différentes ligues officielles de Counter-Strike. Après ce fiasco, Busted a mis la clé sous la porte quelques jours plus tard en bredouillant quelques mots de justification. Pour l'instant, aucun patch n'est encore sorti, et des milliers de charognes continuent de massacrer joyeusement les quelques joueurs encore honnêtes qui n'ont pas déserté les serveurs de jeu publics. Il existe pourtant une solution : jouer à Tribes 2. (on peut aussi profiter du soleil en se disant que tout ça, c'est pas très important, ndrc).

Potache imperial

Ils avaient révisé comme des bêtes depuis deux ans, se préparaient à rentrer dans cette grande université que leur père avaient fréquentée, avaient étudié dans des centaines de bouquins, s'étaient privés de vacances, tout ça pour échouer à l'examen d'admission. Cette malheureuse aventure, c'est celle de 400 étudiants japonais qui se sont vu annoncer par la faculté en question qu'ils n'étaient pas dignes d'y foutre les pieds. J'imagine la scène d'ici : pleurs, fugues, achat en masse de poupées Albator pour décompresser, ou plus sainement suicides rituels. Bref, des dégâts psychologiques irrémédiables, jusqu'à ce qu'on apprenne que ces élèves étaient tout à fait recevables et qu'il s'agissait d'une petite erreur d'informatique. Moralité : ceux qui ne se sont pas suicidés ont gagné.

Bien au chaud dans un bunker

Avec toutes ces bombes irlandaises, ces groupuscules anti-capitalistes qui pullulent dans le royaume et ce brouillard qui ne s'arrête qu'en cas de pluie, certaines grosses sociétés anglaises ont choisi d'installer leurs serveurs vitaux dans un bunker antinucléaire désaffecté de la Royal Air Force. Enterré à 100 m sous terre, cet ancien centre de commandement peut résister à un missile atomique, à l'explosion d'une bombe EMP, ou à toute attaque chimique et bactériologique. Il a été racheté par la compagnie AL Digital, qui y sous-loue des emplacements à l'année et y fait régner une sécurité draconienne, avec cage de Farraday pour empêcher les écoutes électroniques, patrouilles de molosses body-buildés et générateurs de secours en cas de panne électrique.

Ça sent BON les indemnités

(Source : www.annanova.com) Inquiétante histoire que celle de cet employé qui a expédié des photos de femmes nues à la mauvaise personne dans un courrier électronique. La destinataire était une executive woman (avec un nom et une adresse e-mail très proches de ceux de la cible originale) qui l'a aussitôt fait renvoyer de chez Dell, l'entreprise où il travaillait, pour cause de harcèlement sexuel. Où est la news ? Eh bien le monsieur est un Français et il bosse à Montpellier dans une filiale du groupe. Il traîne donc Dell devant les tribunaux, et j'imagine avec délice les avocats de la firme tenter d'expliquer le coup aux prud'hommes, avec des arguments qui fonctionnent beaucoup moins bien ici.



NOTES de pas frais

Un mail, reçu par une boîte allemande, prétendait que de la salade de thon, commandée par certains de leurs employés, était toxique. L'expéditeur était un restaurant livrant à domicile et le message était titré : « Attention à la salade de thon !!! » Bien sûr, personne n'y a prêté attention, ou a cru y voir l'une de ces fameuses blagues sur les salades de thon. Quelques heures plus tard, les employés en question se tordaient de douleur à l'hôpital. Moralité : Salade de thon, salade de con.

Chat percé

C'est le premier jeu vidéo pour chat : avec la souris, on bouge un personnage que votre chat tentera malicieusement d'attraper en donnant des petits coups de patte sur l'écran. OK, c'est amusant, mais moins que d'autres jeux de société pour chats, comme par exemple « ChatPloc(tm) » (qui consiste à imbriquer des chats amidonnés, de tailles différentes, les uns dans les autres), « Le jeu du chat menteur » (testez la mémoire de votre chat en le faisant entrer dans des boîtes en plastique de formes et de couleurs différentes) ou « Chapelé « (le but étant tout simplement de peler un chat). www.cyberpounce.com

Cleanse and BURN !

Après avoir annoncé la mise en chantier du développement de Warhammer Battle (règles de wargame avec figurines 25 mm), c'est au tour de Warhammer 40 000 d'espérer un portage sur micro-ordinateur, plus particulièrement de ses règles au grand complet. En fait, on connaissait déjà un peu son univers grâce aux quelques ratages « made in SSI / Mindscape », et aux excellentes versions de Space Hulk de chez EA. Cette fois-ci, c'est THQ qui s'y colle, en annonçant qu'ils traiteront cette licence avec respect en sortant une poignée de jeux sur ce thème.

Optimisme JUSTIFIÉ

En dévoilant son Athlon MP, nouveau CPU haut de gamme de la marque destiné aux gros serveurs, AMD a annoncé s'être fixé comme objectif 30 % de parts de marché sur les microprocesseurs d'ici la fin 2001. Sur les trois premiers mois de l'année, ils sont à 21 % ; leur objectif semble donc crédible vu le rapport qualité/prix de leurs puces face à la concurrence. Chez Intel, on étudie plusieurs stratégies marketing pour enrayer la montée en puissance de ce rival, comme des raids de bombardiers furtifs sur les usines de Duron ou l'embauche de douze nouveaux clones de Fantomas dans un prochain spot publicitaire. Ils voulaient aussi faire des processeurs moins chers et plus performants pendant un moment, mais ce projet aurait été abandonné suite à des problèmes techniques.



CYBER la mouche



Avec ces lunettes sur le nez, vous aurez l'air d'un con. Mais vous aurez aussi l'illusion d'être en face d'un moniteur 19 pouces affichant une définition de 800x600 et des couleurs en 18 bits. Le Glasstron de Sony était le précurseur dans cette technologie. Plusieurs constructeurs lui emboîtent aujourd'hui le pas, avec des modèles suffisamment performants pour servir non plus de télévision mais de moniteur d'ordinateur ; Olympus avec le Eye-Trek FMD-250W et ici l'Optiscape d'Inviso. Trop lourdes, trop chères, et d'une définition insuffisante, ces lunettes restent pour l'instant des gadgets, mais quand la technologie sera au point, elles pourraient avantageusement remplacer les écrans, pour les portables et les PDA.

Le principal reproche fait à Counter-Strike concerne certainement l'absence de personnages joués par l'ordinateur. On se retrouve souvent avec des équipes déséquilibrées, et certaines cartes, passionnantes dans un camp, deviennent barbantes vue du camp adverse. Partant de ce constat, Digitalo Studio est en ce moment en train de développer Devastation, un shoot à la première personne, conçu spécifiquement pour se jouer par équipe en réseau… et qui intègrera, ils nous le promettent, des bots enfin intelligents. - www.digitalo.com

Devastation



C'est aussi ça, l'INTERNET

Un Italien de 25 ans est poursuivi devant les tribunaux pour diffamation ; il a monté un site web de photomontages où l'on voit le pape en compagnie de jeunes femmes dénudées. Un collégien tchèque a créé un site Pokemon porno, fermé récemment par la police, sur lequel on pouvait apercevoir Pikachu et ses potes dans des positions très originales, avant et après transformation. Un couple de Suédois a retrouvé sur le Net les photos très intimes qu'ils avaient envoyées à développer par la Poste. Une jeune Malaysienne s'est suicidée car sa liste de contacts IRC, sur laquelle se trouvaient les coordonnées de son cyber-amoureux, a été effacée par erreur. Un pigiste à Levallois se demande quelle force mystérieuse le pousse à vous raconter tout ça.

En TOUT petiot

Les ingénieurs du Centre de recherche Intel à Hillsboro, dans l'Oregon, viennent de battre un nouveau record de miniaturisation en créant des transistors d'une finesse de 0,02 micron, c'est-à-dire vingt milliardièmes de mètre, contre 0,18 micron actuellement. Ils ont réussi cet exploit en invoquant la toute puissance d'une ancienne divinité grecque et en développant un nouveau système de gravure, le phase shifting, qui permet de faire sauter les limites liées à la longueur d'onde du faisceau ultra-violet chargé de graver le circuit. Aucun intérêt pour nous dans l'immédiat, mais cette nouvelle technique permettra, selon Intel, d'atteindre des fréquences de 20 GHz en 2007, avec des processeurs contenant plus d'un milliard de transistors.

Telex

Arcanum vient d'être officiellement finalisé par l'équipe de Troika Games. Y a plus qu'à attendre sa sortie en français, toujours prévue pour septembre 2001.

La conquête du hamburger

Les développeurs de Cossacks, GSC Gameworld, viennent d'annoncer leur prochain titre, American Conquest, un nouveau jeu de stratégie temps réel qui retracera l'histoire du continent américain depuis l'arrivée des premiers colons européens. Selon l'humeur, on sera Français, Anglais, Colombien, Huron, Apache, Tibétain (ah non) ou Aztèque, et on revivra les grandes batailles conviviales et bon enfant qui ont marqué l'histoire de cette nation. D'ailleurs, quand je parle de grandes batailles, ce n'est pas exagéré, puisque le moteur de Cossacks, qui servira de base à ce jeu, a été amélioré afin d'afficher pas moins de 16 000 unités simultanément. Bigre. Le jeu est attendu pour quelque part en 2002.





Nec plus ultra



Malgré ce que disent certains de mes collègues de bureau, la taille a parfois de l'importance. C'est pourquoi NEC s'apprête à commercialiser le plus gros moniteur informatique du monde. Développé en partenariat avec Nvidia, ce sera un énorme écran plasma de 61 pouces, soit 155 cm de diagonale, qui supportera les résolutions 16/9e XGA (1360x768) et VGA (848x480). Il sera surtout destiné aux applications du genre CAO ou aux salles de conférence. Ceci dit, 155 centimètres, ça tient sur mon bureau, même si ça ne doit sûrement pas tenir sur mon compte en banque. D'ailleurs, le prix n'est même pas annoncé sur le communiqué de presse, c'est donc que ça doit vraiment cogner.

TELEX Bioware

Profits pour l'année 1995 : 8.943 $
Profits pour l'année 2000 : 802.892 $
... Bioware (Baldur's Gate 1 & 2) vient d'être catapultée 11e dans le classement des entreprises canadiennes dont la croissance est la plus rapide.

Encore Lopez

Un virus proposant une image de Jennifer Lopez habillée en peau et en poils circule sur le Net via le courrier électronique. N'ouvrez pas ce fichier, c'est un virus. Dans tous les cas, ne touchez à rien, sauf bien sûr, à la véritable Jennifer Lopez.



Crève Napster, crève

Aaargh, encore une news Napster, j'en peux plus, il me sort par les trous de nez, ce logiciel. Enfin bon, cette fois-ci, c'est le chant du cygne, hourrah. Napster vient en effet d'annoncer qu'il se transformera, d'ici l'été, en un service de vente en ligne de MP3. Aux côtés de RealNetwork et de AOL, il refourguera à ses utilisateurs, contre espèces sonnantes et trébuchantes, les morceaux du catalogue MusicNet, qui regroupe la Warner, EMI et Bertelsman, trois des plus gros labels d'édition musicale. Napster va donc devenir un banal disquaire online, et rapidement crever dans l'indifférence générale, parce que le jour où les gens payeront pour du MP3 n'est pas encore arrivé.

DéconneXion divine

Pour se faire pardonner les gang-bangs, orgies sexuelles et messes sataniques coutumières, les internautes ont pris l'habitude de se confesser à un cyber-prêtre sur Internet via des sites de « chat » spécialisés. Eh bien tout cela est fini, puisque le Vatican, dans sa grande quête de modernisme, va interdire les confessions online. Pour une fois, je suis bien d'accord eux. Le Net, c'est trop impersonnel, il manque la convivialité, la présence physique d'une oreille attentive et compatissante. Rien ne vaut une bonne vieille confession à l'ancienne, lorsqu'on sort de l'église du village la conscience libérée, après avoir récité cinq « Ave Maria » et s'être fouetté de longues heures avec les branches d'un jeune olivier.

PC occidental décadent

Il y a quelques mois, ces gros paranoïaques du Pentagone ont préféré détruire des dizaines de milliers d'ordinateurs plutôt que de les filer à des écoles. Le motif ? Malgré un bon gros formatage, les militaires craignaient que certaines données sensibles autrefois stockées sur les disques durs puissent être retrouvées. Puis, ils se sont mis à imaginer la petite Sandy, 7 ans, et le petit Barney, 8 ans, en train de renifler les partitions du disque à la recherche des codes de lancements d'ogives nucléaires, et ils ont rigolé un bon coup. Désormais, avant d'être expédiés ailleurs, les ordinateurs classifiés seront traités avec un effaceur de disque dur sophistiqué, ce qui évitera tout ce gâchis. Après avoir été programmés pour l'annihilation totale du peuple russe, ces machines autrefois prestigieuses se retrouveront entre les mains d'enfants obèses, à faire tourner Lapin Malin CM2. Comme quoi, la fin de la guerre froide n'aura pas fait que des heureux.

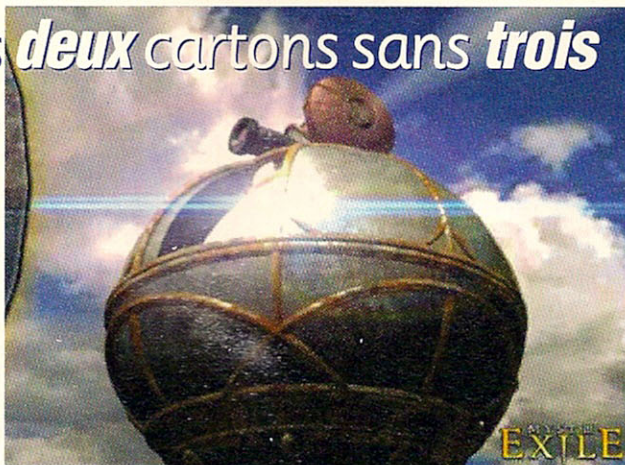
PACTE AVEC L'ENNEMI

Depuis que Sega a promis de ne plus développer de nouvelles consoles pour bouffer des parts de marché, le petit hérisson bleu est copain avec Sony. Les deux constructeurs boivent des coups ensemble, on les retrouve même parfois ivres morts dans les ruelles de Tokyo après une soirée karaoké trop arrosée. Pour célébrer cette amitié nouvelle, Sega et Sony viennent d'annoncer qu'ils allaient permettre aux utilisateurs de Dreamcast et de PlayStation 2 de se connecter les uns aux autres via Internet pour jouer en réseau. Sega, qui a une longueur d'avance dans ce domaine puisque 800 000 Dreamcast sont déjà connectées, devrait aussi proposer des partenariats de ce type à Microsoft et à Nintendo.

Telex

Le premier ministre japonais a demandé au gouvernement de considérer l'introduction des votes online durant les élections locales. Cool, on va tous pouvoir enfin voter aux prochaines élections nippones.

Jamais deux cartons sans trois



Myst 3 : Exile, dernier titre de Presto Studios, qui ne devrait d'ailleurs pas tarder à sortir chez nous, est déjà numéro 1 des ventes aux États-Unis. Ce n'est pas étonnant puisque ses deux petits frères, Myst et Riven, s'étaient déjà vendu comme des petits pains fourrés avec du chocolat praliné et des morceaux de noisettes. Pour le reste, sachez qu'on retrouve toujours The Sims et ses add-on, ainsi que Black & White, le dernier économiseur d'écran de Molyneux, dans le Top 5 des ventes américaines. Mais où est donc passé Deer Hunter ?

idiot exe

Je viens de trouver une news curieuse sur MSNBC : un blagueur demandait aux utilisateurs débutants d'effacer de leur disque dur un virus nommé « AOL.EXE ». Cela s'est répandu comme une traînée de poudre et a causé de sérieux dégâts chez les moins doués question informatique. J'ai beau relire cette news, je ne comprends pas où se situe la blague. Pour vous prémunir contre ces mails idiots et éviter de passer pour un imbécile auprès de vos enfants, consultez régulièrement www.hoaxbuster.com/, ainsi qu'un psychologue qui les convaincra que vous êtes plus futés qu'eux.

Point Co

Qu'ils sont malins, ces Colombiens. Constatant que les noms de domaine en « .com » sont déjà largement saturés, ils pensent sérieusement à mettre en avant leur suffixe national, le « .co », assez ressemblant, pour faire office d'abréviation à « company » ou à « commercial ». L'Université des Andes, qui gère le « .co » depuis 1991, pourrait, grâce à cette idée, arrondir grassement ses fins de mois avec les frais d'enregistrement des utilisateurs, s'ils ne se font pas racketter entre-temps par les barons de la drogue. Tuvalu, une île perdue dans le Pacifique, a déjà réussi ce coup en revendant pour 50 millions de dollars leur suffixe « .tv » à une société américaine spécialisée, qui a depuis enregistré 450 000 noms de domaines.

Attendez-vous à voir le public faire la ola…











› Genre : simulation de F1
› Éditeur : Electronic Arts
› Développeur : EA Sports
› Sortie : septembre 2001

F1 2001

Pfff, pas facile de se mettre au boulot aujourd'hui. On revient à peine de manger, il fait beau, on digère tranquillement pendant qu'Ivan Le Fou nous informe de sa vielle passion pour les tracto-pelles, bref, ça sent les vacances et la glande à plein nez. Enfin, quand c'est l'heure, c'est l'heure, comme le disait souvent un contrôleur SNCF que j'ai bien connu. Allez, on se motive. F1 2000 avait laissé dans les mémoires un arrière-goût de raté, en raison d'un moteur 3D incapable d'afficher correctement deux voitures à l'écran. Conscient du problème, EA Sports, pour sa deuxième simulation de F1, a fait table rase de cette infamie, et nous propose cette fois un moteur 3D tout beau, tout neuf. Ce que nous avons pu voir tourner de F1 2001 laisse effectivement supposer que les vieux démons techniques de son prédécesseur ont disparu. Pour le reste, F1 2001 permettra de vivre la saison… 2001… en proposant des animations d'ambiance originale (mécaniciens et playmates vous entourant sur la grille avant le départ, public faisant la ola…), une météo dynamique, des communications radio avec les stands, un mode multijoueur sur Internet et en LAN, et enfin un mode entraînement destiné à améliorer votre pilotage. Bref, F1 2001 est pétri de bonnes intentions ; reste à voir si elles seront suffisantes pour égaler, ou même pourquoi pas dépasser, la référence actuelle dans la catégorie, alias mister F1 Racing Championship d'Ubi Soft.

Fishbone



Un moteur 3D entièrement nouveau, au grand soulagement des processeurs.





Une météo qui sera dynamique.



OUVERTURE du premier musée Georges MARCHAIS

Le Lance-Spaghettis, La Fusée Effervescente, le Sous-Marin à Levure, le Stylo Microscope, le Multi-Ventouse, la Cravate de James West, Les Moustaches d'Annie Cordy… vous n'avez pas encore trouvé ce que j'énumère ?… OK, alors je vais vous aider franchement : Les Artémias Salinas, Les Pois-Sauteurs-du-mexique , Michel Houellebecq. Oui, ce sont bien quelques-uns des 1 079 gadgets du défunt magazine Pif, tous répertoriés, photos à l'appui, sur le site suivant : www.pifgadget.com . Glop glop.



Mondo Mongo

Un site web cataloguait les dégradations online et autres gribouillis ou « actes politiques » des plus cyber-crétins de nos amis hackers (ou l'inverse ?). On pouvait y consulter des archives de détournement du même niveau d'intérêt qu'une exposition de tags.
Les dirigeants du site ont décidé de fermer leurs portes. Sursaut d'intelligence ? Intervention musclée de leurs parents ? Non, juste une grosse flemme : « Avec l'augmentation des attaques sur les sites web, on n'avait plus vraiment le temps de s'occuper de tout cela, et donc ce qui était un hobby et une passion a cessé d'être un plaisir. ».

Pocket PC CHERCHE éditeur

Alors comme ça, il suffit qu'un lecteur et ses potes développent Fade, un jeu sur Pocket PC, pour que Joy en parle ? Pfff, c'est vraiment du copinage. Bon, il est vrai qu'il est graphiquement très impressionnant, leur jeu d'aventure. Une fois terminé, ça devrait ressembler à un Maupiti Island qui se joue entièrement au stylet. Pour en savoir plus, ça se passe là : www.fade.fr.st

Telex

Dernière minute : Mozart ne serait pas mort assassiné par Salieri, mais décédé des suites d'une maladie liée à la consommation de porc mal cuit.

Nos lecteurs sont tarés

Le mois dernier, dans ces mêmes colonnes, je vous faisais part d'un ambitieux projet : celui de développer un jeu vidéo dans laquelle la jeune chanteuse Alizée massacrerait des bataillons de tanks. Un jeune lecteur de 14 ans a réalisé ce rêve. J'ai donc reçu dans mon mail un petit shoot-them-up à la Space Invaders, avec une Alizée mutine et souriante en bas de l'écran qui doit shooter des hordes de chars futuristes arrivant par le haut de l'écran en zoomant. Si ça ne tenait qu'à moi, ce jeu aurait 100 % et trois Mégastar, mais mon rédacteur en chef ne comprendrait sûrement pas. Qu'importe, moi j'ai adoré. Merci à Kssoule pour ce grand moment de bonheur.



Le nombre de bâtiments est assez limité ; en revanche, vous pourrez les upgrader pour améliorer vos revenus et posséder de nouvelles troupes.

Genre : RPG / Tactique
Éditeur : Ubi Soft
Développeur : TimeGate Studios
Sortie : Octobre 2001

Kohan : Immortal Sovereigns

Déjà en vente outre-Manche et aux États-Unis, Kohan s'annonce comme un grand jeu de rôle tactique qui risque bien d'insuffler un nouveau souffle au genre. Après le troisième Heroes of Might and Magic ou l'énième Warlord (à ne pas confondre avec Shogun Warlord, ndrc), il était temps qu'apparaisse enfin quelqu'un pour secouer le cocotier des vieux classiques.
Si l'univers heroic-fantasy dans lequel il vous immerge apparaît a priori assez familier, son système de combat en temps réel change complètement les repères que l'on avait fini par acquérir.
Vos unités seront regroupées en compagnie de cinq à sept entités. Au moment de leur création, vous choisirez le groupe d'attaque à placer en première ligne et les deux groupes de support. Lors des affrontements, ils frapperont en fonction de leur position sans que vous interveniez. Des fantassins en première ligne chargeront les soldats ennemis, l'archer en seconde les protègera avec ses flèches, et le prêtre les soignera au fur et à mesure. Vous définirez alors le rôle du capitaine en lui demandant de combattre aux côtés de ses hommes ou de rester en arrière. Tant qu'il sera en vie, la compagnie se régénèrera en nombre et en vie de manière automatique. Mmm, je vous vois déjà penser tout de suite aux économies réalisées dans l'achat de compagnies de remplacement. Ne rêvez pas, car si vous n'avez, tout du moins, plus à investir dans la création continue de soldats, vous devrez les entretenir régulièrement si vous ne voulez pas les voir déserter. Et tout à coup, les guerres semblent beaucoup plus difficiles à supporter, car les combats-minute auxquels on avait habituellement droit menacent de se transformer en batailles de longue haleine où la possession d'une place forte de plus fera toute la différence. De plus, les nombreux types d'unités accessibles, soit en développant vos cités, soit en capturant celles des ennemis, vous assureront un nombre fort respectable de combinaisons de compagnie. Imaginez les multiples tactiques que vous utiliserez pour défaire votre adversaire. Kohan s'annonce non seulement mignon mais en plus original, avec enfin des challenges tactiques qui devraient nous sortir des habituels bourrinages en règle. Voilà qui promet de longues heures de plaisir.

Kika



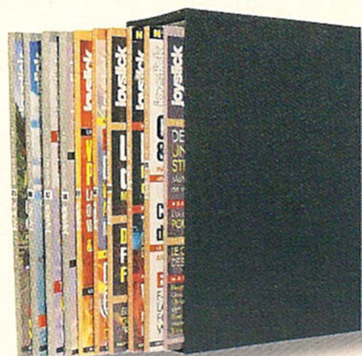
Le terrain pénalisera ou avantagera les déplacements et les dommages des unités selon leur type. L'exploitation des ressources sera automatique avec un taux de revenu dépendant de la surface d'influence des cités et des sources de matières premières.







Le système de combat permettra la mise en place d'une véritable stratégie d'attaque, sans que cela ne tourne au bourrinage.



Commandez les reliures !

Upgradez votre collection



117 Tests : Vampire, Earth 2150, Metal Conflict, Ground Control, Motocross Madness 2 , Dark Reign II, T.A. Kingdoms The Iron Plague
Sur le CD : 4 X 4 Evolution, Rebellion, Daikatana, Warlords Battlecry, Motocross Madness 2, F1 World Cup, Comanche vs Hokum
Soluce : Vampire - **Aide de jeu :** Counter-Strike

118 Tests : Deus Ex, Diablo II, Grand Prix 3, LNF Manager, F1 Manager, René Arnoux Karting, Star Trek : Voyager Elite Force, Warlords Battlecry, Klingon Academy, Icewind Dale **Sur le CD :** Grand Prix 3, Deus Ex, Vampire, Star Trek Elite Force, Bang Gunship Elite, Dog Fighter, The Gift, Infestation, Thandor
Soluce : Vampire - **Aide de jeu :** Counter-Strike

119 Tests : Baldur's Gate 2 Shadows of Amn, Les Sims Ça vous change la vie, Cléopâtre La Reine du Nil, Age of Empires 2 The Conquerors Expansion, De Sang Froid, Rugby 2001, Homeworld Catadysm **Sur le CD :** Stupid Invaders, Mercedes-Benz Truck Racing, Rugby 2001, Dark Reign 2, V-Rally 2, Age of Empires 2 : The Conquerors, Tony Hawk Pro Skater 2 **Soluce :** Deus Ex

120 Tests : Crimson Skies, Gift, MTV Skateboarding, Alerte Rouge 2, NHL 2001, Mercedes-Benz Truck Racing, Resident Evil 3, Midtown Madness 2
Sur le CD : No One Lives Forever, Starfleet Command Vol. II, FAAK2, Screamer 4x4, Insane, Gunlock, Sidney 2000, Metal Gear Solid
Soluces : Deus Ex (suite), Homeworld Catadysm - **Aide de jeu :** Alerte Rouge 2

121 Tests : Sacrifice, Sheep, Starship Troopers, Hitman, Links 2001, Combat Flight Simulator 2, Metal Gear Solid, Covert Operations
Sur le CD : Battle Isle 4, Pro Rally 2001, Severance, Hitman, Resident Evil 3, Rune, Virtual Pool 3, Warm up !, Homeworld Catadysm
Aide de jeu : Aide de jeu Baldur's Gate 2

122 Tests : Call To Power 2, Airfix Dogfighter, Tomb Raider V, Battle Isle : The Androsia War, Starfleet Command II, Screamer 4x4, Project IGI
Sur le CD : Dave Mirra Freestyle BMX, Links 2001, Midtown Madness 2, F1 Championship 2000, Sheep, Stunt GP, Project IGI
Soluce : Monkey Island 4 - **Aide de jeu :** Baldur's Gate 2 (suite)

123 Tests : Giants, Everquest, Tiger Woods PGA, Tour 2001, Mechwarrior 4, La Bataille d'Angleterre, American Mc Gee's Alice, Oni
Sur le CD : Oni, Mechwarrior 4, Starship Troopers, Tomb Raider 5, Swat 3 Elite Edition, Quake 3 Team Arena
Soluce : Monkey Island 4 (suite) - **Aide de jeu :** Projet IGI

124 Tests : Black and White, The Moon Project, Severance : Blade of Darkness, Age of Sails 2, Deep Space Nine : The Fallen, Worms World Party
Sur le CD : Diablo II, Giants, Gunman, Fallout Tactics, F1 Racing Championship
Soluces : Giants, Hitman

125 Tests : F1 Racing Championship, Off Road, Le Destin du Dragon : Les Trois Royaumes, Hostile Waters, Star Trek Away Team
Sur le CD : Conflict Zone, Desperados, Colin McRae Rally 2, The Moon Project, NBA Live 2001, Serious Sam
Soluces : Alice - **Aide de jeu :** F1 Racing Championship

126 Tests : Desperados, Fallout Tactics, Tropico, Tribes 2, The Settlers 4, 767 Pilot in Command, Les Sim's Surprise-partie, Summoner
Sur le CD : Arcanum, Settlers 4, Operation Flashpoint, Clive Barker's Undying, Gore - **Soluce :** Deep Space Nine
Aides de jeu : Desperados 1re partie, F1 Racing Champinship : Le Grand prix d'Imola, le Grand prix de Barcelone; le Grand prix d'A1 Ring



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❒ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 38 F le numéro (frais de port gratuits) soit un total de .... F

87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126

❒ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
À 49 F le numéro,soit un total de .... F

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de .... F

HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro,soit un total de .... F

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❒ Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

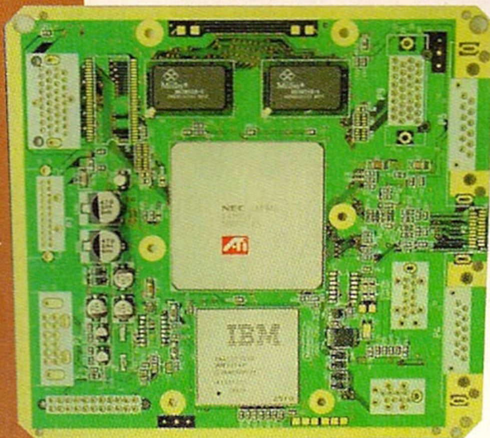
ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

JeuCube

Après un E3 très convaincant, Nintendo a dévoilé ce qui devrait être les caractéristiques finales de sa GameCube. Le processeur central sera un IBM Gekko à interconnexion en cuivre cadencé à 485 MHz ; il comprendra 64 Ko de cache de niveau 1 et 256 Ko de cache de niveau 2. Au niveau graphique, on trouvera le chipset Flipper développé conjointement avec ATI, 162 MHz sous le capot pour des performances estimées entre 6 et 12 millions de polygones par seconde en utilisation réelle, avec éclairages, textures, et des tonnes d'effets graphiques se terminant par « filtering ». Au niveau RAM, on en trouvera pour 40 Mo, ce qui est plutôt honnête pour une console. À part ça, signalons la présence d'un lecteur de mini-DVD de 1,5 Go, de deux emplacements pour Memory Card, ainsi que de deux ports série et d'un port parallèle, comme sur PC. La sortie européenne est toujours prévue pour début 2002, à peu près au même moment que celle de la Xbox, comme s'ils avaient voulu le faire exprès.



MAUVAIS exemple

Décidément, c'est bel et bien les vacances scolaires. Un groupe de hackers vient d'attaquer le site web d'une agence gouvernementale de sécurité informatique (celle-là même qui est chargée d'éduquer les organismes d'État sur les dangers des piratins). Le site s'est tout simplement fait flooder grâce à des monceaux d'informations bidon et a été mis hors service pendant une journée.

Telex

La nouvelle démo technologique d'Ultima 1 (le remake freeware) est dispo au www.3dfxmania.com/games/ultima1alegendisreborn.shtml

SONDAGE en profondeur

Un sondage marrant sur le Net a demandé à ses participants de raconter les moments les plus embarrassants qu'ils avaient vécus avec leur ordinateur. On y apprend que 25 % des utilisateurs ont agressé physiquement leur micro. Un autre avoue avoir payé une hotline 560 francs l'appel (plus une heure à 250), pour trouver finalement que la prise de son moniteur était débranchée. Parmi les irrécupérables : une cadre qui allume son portable lors d'une présentation devant des clients et qui s'aperçoit que ses collègues ont changé son fond d'écran en y collant une photo de cul ; une femme qui entre dans un channel IRC « Crème fouettée » en pensant que c'était une chatroom consacrée à la cuisine, et j'en passe. L'ensemble avoue aussi participer souvent à des sondages idiots.

job d'été

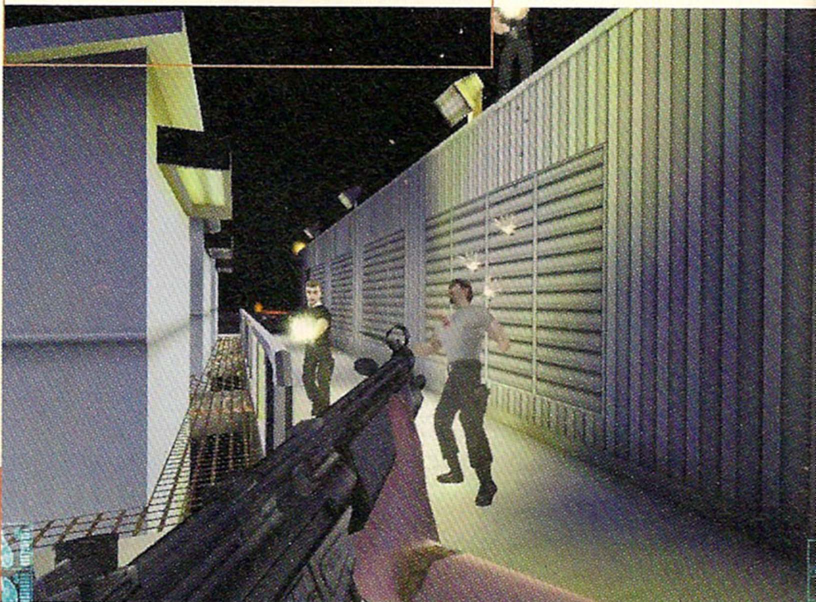
Un pédophile ricain a été arrêté et placé sur une liste d'agresseurs sexuels potentiels pour deux ans et demi. On a en effet retrouvé plus de 300 images compromettantes sur son ordinateur. Jusque-là, rien que de très normal au pays des déglingués de la tête. Ah si, petit problème : le gars en question n'a que 13 ans, et aux États-Unis, en tant que membre de cette liste, on est obligé d'avertir les familles avec enfants de son quartier que l'on peut présenter un risque. Peut-être pourrait-il en profiter pour livrer le lait ou les journaux ?



Joyeux anniversaire mon chéri

Ça n'a aucun rapport, mais si ce n'était pas nous qui vous la racontions, vous passeriez à côté de cette belle histoire. Sharon Stone, l'actrice, a voulu faire un cadeau d'anniversaire original à son mari Phil Bronstein, en lui permettant d'approcher son animal fétiche, le dragon de Komodo, dans une cage du zoo de Los Angeles. Malheureusement, le gros reptile a confondu les pieds nus de son visiteur avec les rats blancs qu'on lui donne à manger ; il a donc joyeusement sauté sur ce qu'il croyait être son repas, boulottant les orteils et les tendons du pauvre Phil qui tentait de s'échapper par une petite trappe à nourriture. Un bien chouette cadeau d'anniversaire, en attendant la visite des orangs-outangs prévue pour fêter la fin de sa rééducation.

Petite explication pleine de pruneaux sur le toit du Nakatomi Plazza. On espère que certaines surfaces pourront être traversées par les projectiles.



Pour ceux qui ont la mémoire courte, le Nakatomi Plazza est l'immeuble dans lequel se déroule toute l'action de « Piège de Cristal », le film de John Mc Tiernan qui date de 1988. Le héros, John Mc Clane, un flic en vacances (Bruce Willis à l'écran), se voyait obligé d'arracher une foule d'otages des mains d'un terroriste professionnel répondant au doux nom de Hans Grüber (interprété par Alan Rickman). À sa première vision, j'en étais tout retourné. Depuis longtemps, je n'avais pas vu un héros autant malmené pendant deux bonnes heures onze minutes. En plus de ça, le méchant était « made in salopard charismatique ». Un bon film d'action, quoi ! Bref, vous comprendrez ma déception à l'arrivée des pathétiques Die Hard Trilogy 1 et 2 sur PC. Histoire de mieux oublier l'existence de ces bouses ludiques, Sierra nous annonce un nouveau jeu autour de « Piège de Cristal ». En anglais, ça s'appellera Die Hard : Nakatomi Plazza. La couleur est annoncée : toute l'action reprendra la trame du film. On se retrouvera ainsi perdu au milieu d'une tour de quarante étages, infestée par une bande de joyeux terroristes bien armés et très déterminés. L'objectif principal sera de rester entier ; les secondaires exigeront de sauver la vie de sa femme et des otages (dans n'importe quel ordre de préférence). Maintenant, reste à savoir dans quelle mesure toute la verticalité et le stress du film vont être retranscrits dans le jeu. Comme ça sera un bon shoot des familles, on est en droit de se demander si les vitres vont voler en éclats. Pour le moment, les gens de Pirhana Games, le studio de développement, nous ont envoyé quelques images qui en disent long sur le réalisme dans la reconstitution des lieux. Curieusement, on remarquera au passage que l'agent Mc Clane est devenu gaucher. Qu'importe, si les programmeurs sont adroits.

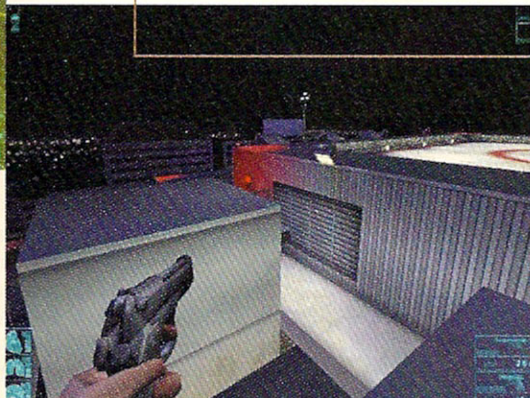
Genre : Action
Éditeur : Sierra
Développeur : Pirhana Games
Sortie : Fin 2001

Die Hard : Nakatomi Plazza



On aura même le droit de voyager dans les gaines d'aération de l'immeuble.

Tous les endroits clefs du film défileront devant nous : ici, l'héliport piégé de pas mal de kilos de plastic.





Pete Boule

L'outil indispensable pour vos toilettes



Au cas où vous auriez vécu les cinq dernières années dans une grotte au fin fond de la Creuse sans aucun contact avec le monde extérieur, sachez qu'à l'heure où vous lirez ces lignes, la Game Boy Advance, dernière petite portable de Nintendo viendra juste de sortir en France. Il se trouve que nous sommes quelques-uns dans cette rédaction, aussi bien du côté Joystick que Joypad, à posséder depuis trois mois cette merveilleuse machine importée du Japon par des contrebandiers, et que vous ne trouverez personne pour vous en dire du mal. Elle est performante, bien construite, l'autonomie est hallucinante, l'écran couleur fantastique, et son prix reste honnête. Bref, un très bel objet pour les joueurs que nous sommes, et qui remplacera avantageusement la pile de vieux numéros de « Voici » dans les toilettes.



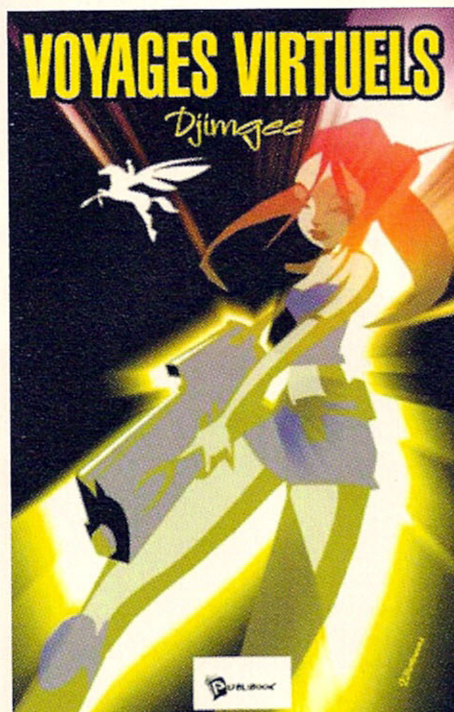
Telex

Westwood vient de sortir un éditeur de cartes et de missions pour Red Alert 2. Ça s'appelle FinalAlert 2 et ça se récupère sur www.westwood.com.

Je viendrai à Montréal

Ubi, qui vient de s'installer à Montréal afin que ses employés puissent manger de la poutine plus facilement, va bosser sur un jeu basé sur la technologie Unreal. Rien de très secret, puisqu'ils viennent de passer une annonce pour recruter des designers sur UnrealEd ou équivalent. L'annonce est sur www.planetunreal.com, et pour ceux que ça intéresse vraiment, il fait – 40° en hiver.

Voyages Virtuels

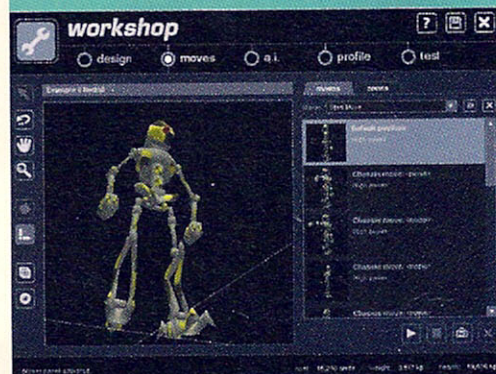


On dira ce qu'on voudra, mais pour voyager dans des mondes virtuels parfaitement modélisés, les bouquins sont encore ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Et justement, figurez-vous que « Voyages virtuels » est le titre de l'un d'eux. Ça sort chez Publibook, c'est écrit par Djimgee et si on vous en parle, c'est parce que ça raconte l'histoire d'un joueur professionnel qui enquête sur la disparition des concurrents, lors d'une partie en réalité virtuelle. Bon OK, on en parle aussi parce que c'est un lecteur de Joy et parce que le début nous a plu.



RoBoForge

Construire de toutes pièces un robot, le programmer et l'envoyer combattre d'autres robots dans une arène… l'idée n'est pas neuve et continue de faire discrètement des émules depuis le bon vieux Robot War sur Apple II. Voici Roboforge, le dernier en date. D'une richesse impressionnante, il vous permettra de concevoir des robots d'une diversité que seule votre imagination limitera, et de les programmer avec un système d'icônes très bien fichu. En revanche, et c'est presque toujours le cas avec ces programmes, sa complexité le réserve une fois de plus à une public de passionnés. www.roboforge.com



Mauvais Sang

Un courrier électronique circule en ce moment sur le Net et émane d'un hôpital tchèque demandant des donneurs de sang (d'un type très rare : A1BRH) pour sauver la vie d'un homme. Là où ça fait pitié, c'est que le monsieur est mort depuis un an, et que l'e-mail circule toujours. L'hôpital reçoit tout de même des dizaines de mails de généreux donateurs, peut-être morts eux aussi. Pfft, c'est pénible tous ces gens morts qui ralentissent nos parties sur le Net.

Microsoft dans le poulailler

Ça pourrait être une petite comptine, genre le loup dans la bergerie ou le renard dans le poulailler, mais non en fait. Le gouvernement de Serbie vient très officiellement de recruter Microsoft comme consultant en matière de nouvelles technologies. Ce sont donc les casques bleus de Billou qui expliqueront à cette jeune démocratie tout ce qu'il faut faire en matière d'informatique. Ils s'exécuteront bien sûr d'une manière partiale et honnête, sans jamais dénigrer les produits des concurrents ou tenter de refourguer des wagons entiers de Windows inutiles dans toutes les administrations du pays. Non, ce n'est pas leur genre chez Microsoft.

Une centaine de classes différentes de créatures, avec chacune un comportement dynamique, peupleront les cartes.

>Genre : RPG
>Éditeur : Focus Marketing
>Développeur : Larian Studios, CDV
>Sortie : Octobre 2001

DIVINE DIVINITY

Divine Divinity vous introduira dans un monde médiéval-fantastique peuplé de créatures étranges. Vous pourrez choisir votre perso parmi une dizaine de races mais seulement trois classes (guerrier, voleur et sorcier), chacune dotée d'aptitudes particulières et de coups spéciaux. Les classes ne seront pas pour autant fermées et un guerrier aura la possibilité d'apprendre des compétences de sorcier ou de voleur et réciproquement. Le système de combat autorisera des pauses pour vous permettre de maîtriser les affrontements. Et vous risquez d'en avoir bien besoin car les adversaires s'annoncent redoutables. Fini le gentil monstre qui effectuait toujours le même type d'attaque. Ici, d'après ce qu'on veut bien nous dire, les créatures auront un comportement dynamique. Une même classe d'ennemis possèdera plusieurs styles d'attaques qu'elle adaptera à votre attitude. Ainsi, si vous vous contentez d'être le gros bourrin de service, la troupe de squelettes que vous avez inopinément rencontrée dans le donjon risque fort bien de vous piéger. Le premier que vous blesserez fuira, tandis que ses petits copains se feront un plaisir de vous transpercer par derrière. Si vous vous retournez contre eux, ils reviendront dans votre dos pour vous assassiner. Enfin, si vous parvenez à prendre le dessus dans la mêlée, ils s'éloigneront pour sortir leur arc et vous flécher sans scrupules. Et dans le cas d'une fuite précipitée dans une pièce sauve, il y aura toujours un petit malin pour abaisser un levier et vous y coincer définitivement. Voilà qui promet des combats épiques. Ajoutez à cela un scénario qui propose de multiples choix de quêtes avec de nombreux PNJ et des compagnons à recruter, et vous obtenez un RPG qui s'annonce particulièrement « role play ».

Kika

La magie vous servira dans les combats, mais vous pourrez aussi lancer des sorts sur certains objets pour les booster.

Le monde sera extrêmement varié : donjons, marais ou plaines, tous les environnements dans lesquels vous évoluerez offriront des décors travaillés.

>Genre : Aventure
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Presto Studio
>Sortie : Septembre 2001

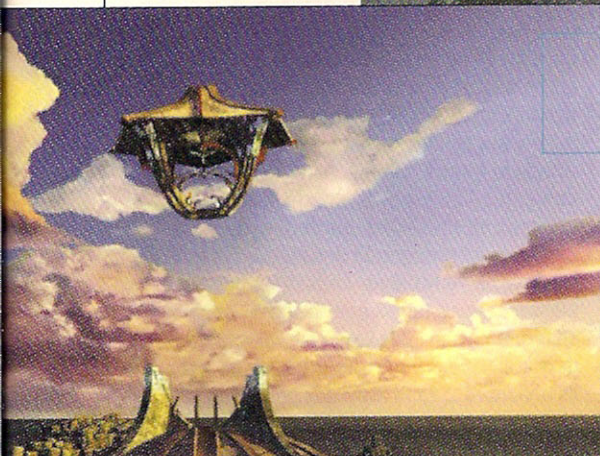
Myst 3 : Exile

Édités en 93 puis en 97, les premiers Myst connurent un succès international. Si, par le passé, le jeu d'aventure était resté souvent confiné à un public averti, Myst, et Riven sa suite, donnèrent au genre la possibilité de toucher des personnes qui n'avaient encore jamais vu un CD de leur vie. Les entraînant dans des mondes mystérieux particulièrement beaux, ils leur offrirent des quêtes presque poétiques à travers des univers étranges respectant leur propre loi. Exile reprend la succession, en proposant une course-poursuite faite de puzzles, à travers cinq âges tout aussi remarquables que ceux que nous connaissions déjà. Tomahna, J'nanin, Voltaic, Amateria et Edanna conserveront tous la particularité de suivre des règles bizarres qu'il vous faudra percer pour avancer. Si les fils d'Atrus, le créateur des machineries qui peuplent Myst, ne semblent pas en faire partie, ils restent extrêmement présents à travers votre nouvel ennemi. Ce dernier apparaît comme l'une de leurs victimes à la recherche d'une vengeance. Votre nouvelle aventure vous conduira, mystère après mystère, à lever le voile sur le mystère que cache cet homme rendu fou par la douleur. Le graphisme et la musique, toujours aussi exceptionnels, devraient vous immerger sans effort dans ces mondes surréalistes.

Kika



Vous développerez une grande thèse sur le thème de comment nourrir l'oiseau dans son nid. Eh oui, entre casse-tête mécaniques et casse-tête zoophiles, vos petites cellules grises en verront de toutes les couleurs.





Le graphisme de ce dernier Myst vous immergera dans des décors surréalistes assez impressionnants.





On n'échappera pas aux problèmes de piston et de pression. Ces précieux classiques seront toujours incontournables pour faire démarrer les machineries de chaque monde.



Quoi de Neuf

Doc Caféine



HotRod SE

Oh mon DIEU ! Plus jamais ça. Plus jamais je ne veux tester de joystick d'arcade de cette qualité. C'est pas compliqué, j'arrive à l'aube pour faire cette dernière page du mois (vers 16h30 quoi), j'installe la bête, et depuis impossible de virer la rédac de Joypad (surtout RaHaN) de mon bureau. J'vous jure, c'est pratique pour écrire. J'dis ça, mais comme c'est moi qui suis censé tester, je suis obligé de jouer aussi. Nan, vraiment, ce job est trop pénible parfois. Maintenant, il est 1h du matin, et après huit heures d'efforts intenses, je suis en mesure d'affirmer que ce joystick est juste fabuleux. Si, au moins. C'est l'arme ultime (c'est marqué dessus en plus) pour tous les émulateurs. MAME en tête. Du reste, la bête est livrée avec un CD de jeux Capcom avec des hits comme Street Fighter II, 1941, Strider ou Ghouls 'n Ghosts. Le pied pour les vieux fans dans notre genre. Pour info, le HotRod se connecte sur la prise clavier PS/2 par un long câble fourni et votre clavier directement sur le joystick. Pour le PC, c'est juste un clavier de plus. Pas de drivers, pas de prise de tête, le bonheur. Côté construction, ne cherchez pas, c'est comme les commandes d'une borne arcade de salle. 8 kg de bonheur. En prime, un processeur permet à ce bijou de ne pas oublier d'instructions en route et de répondre à la vitesse de l'éclair. Oui c'est cher, mais les fans seront ravis de voir cet engin enfin disponible en France.

Fabricant : HanaHo Games
Site Web : www.hanaho.com
Prix : environ 1 600 francs

Pontis SP600

Dernier-né de la gamme des lecteurs MP3 du constructeur allemand Pontis, ce joujou de 100 g est certainement l'un des meilleurs appareils du genre. Sa force est de posséder deux slots différents pour lire les deux principaux formats de carte mémoire : les compact flashs et les multimedia cards (aussi appelées SD-Cards). C'est tellement pratique qu'on se demande pourquoi ça n'existait pas depuis le début. En prime, il gère les formats Microsoft, Real Audio et AAC. Pour le transfert des morceaux, il est possible de passer par un soft spécifique de Pontis ou d'utiliser directement l'explorateur de Windows. Sous Windows 2000, on connecte la chose en USB, et hop, un lecteur amovible apparaît. Il ne reste plus qu'à glisser vos morceaux préférés. Deux problèmes cependant : la lenteur des transferts, et un bug qui a bloqué l'accès à la carte Compact Flash durant les tests. Malgré ça, il dispose de petites innovations amusantes comme des jeux intégrés (dont un Tetris). Seul réel regret : la fabrication 100 % plastique qui ne survivra pas longtemps lors des changements de façade...

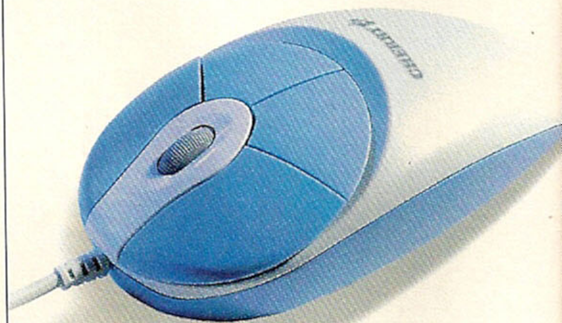
Fabricant : Pontis
Site Web : www.pontis.de
Prix : environ 2 200 francs



Cherry Power Wheel Mouse

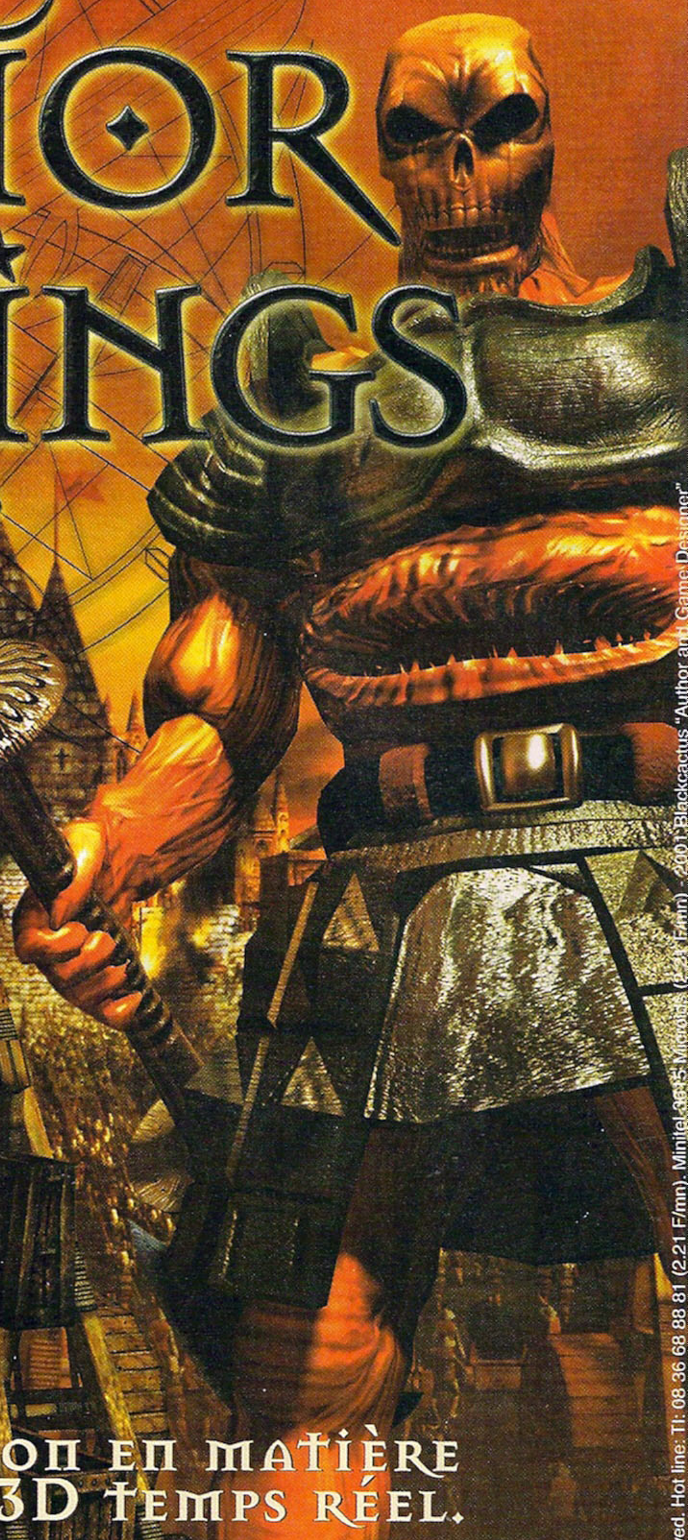
On va finir ce Quoi de Neuf par un produit amusant. Si si. Cette souris est marrante. Déjà, il est 6 h du mat' (OK, j'ai encore joué avec le HotRod, j'avoue) ; ensuite, j'ai été obligé de chercher sur un site web allemand pour avoir le prix. Ça commence bien. En plus, elle n'est pas optique. Dommage. Et elle comporte cinq boutons (quatre plus la mollette, en fait). Un coup d'œil rapide sur la photo vous apprendra que leur disposition est tout sauf ergonomique. Le fait qu'ils soient programmables ne changera pas ce problème... Je passe rapidement sur la qualité des plastiques utilisés, définitivement cheap, pour vous parler du driver de la chose. En version 1.0, ils en font limite trop (genre Logitech, en moins design), mais au moins ils ne mettent pas la zone dans les jeux. Je finirai sur cette grande phrase d'Ackboo : « Oui, mais au moins elle glisse bien. » Certes. Mais pour ce prix, on peut trouver bien mieux.

Fabricant : Cherry
Site Web : www.cherry.de
Prix : environ 300 francs



WARRIOR KINGS

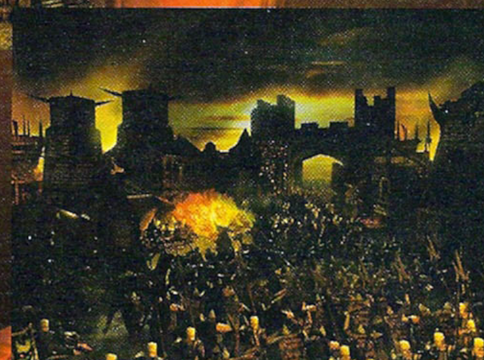




LA PROCHAINE RÉVOLUTION EN MATIÈRE DE JEU DE STRATÉGIE EN 3D TEMPS RÉEL.





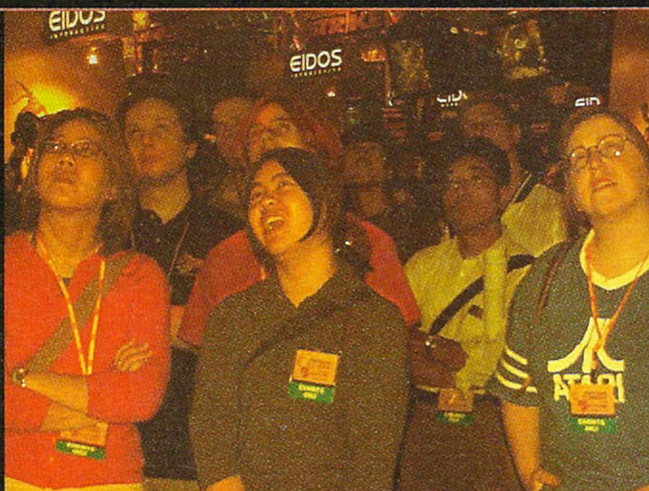


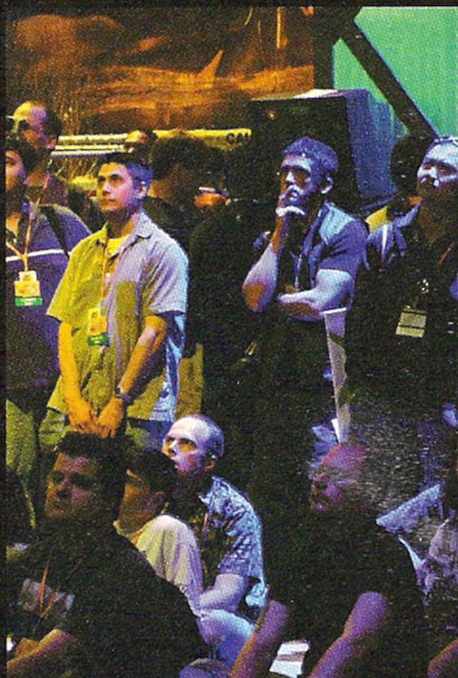
PC CD ROM





www.blackcactus.com www.microids.com





Le PC sort les GRANDS JEUX

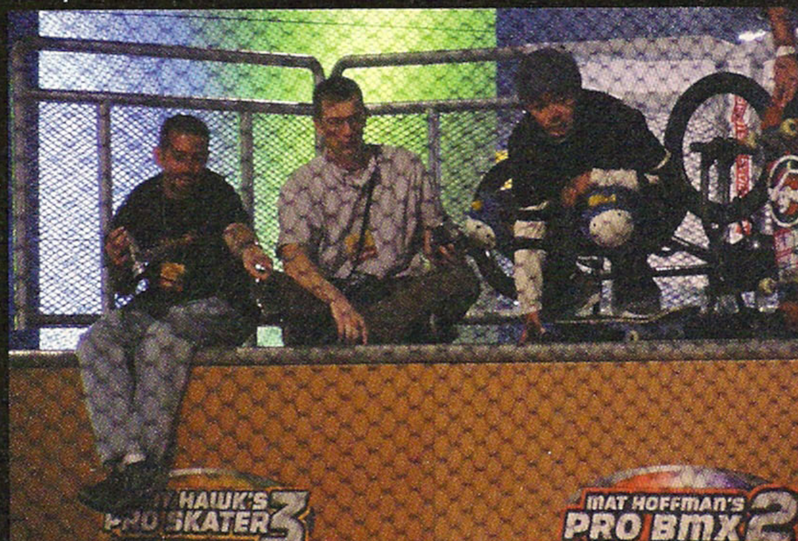


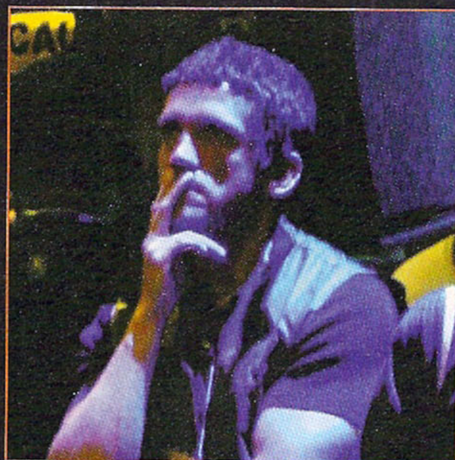
Comme tous les ans, l'ensemble de la profession du jeu vidéo s'est donné rendez-vous à Los Angeles pour l'E3 (Electronic Entertainment Exposition), autrement dit le principal événement de l'année pour ce qui concerne les jeux PC (la console ayant en plus deux salons importants à Tokyo, les Tokyo Game Shows).

Cette année, bien sûr, le PC ne faisait pas l'événement puisque tout le monde attendait le choc entre les trois grands constructeurs : Sony défendant sa PlayStation 2 face à Microsoft et Nintendo qui lançaient leurs nouvelles consoles, la Xbox et la GameCube. En marge de cette lutte des parts de marché, à notre grande surprise, ce fut un excellent salon pour notre Windowsbox à nous : sans doute le meilleur depuis trois-quatre ans, même. Si la quantité n'était pas forcément au rendez-vous, le niveau des jeux présentés était très élevé, la proportion de clones bêtes plus faible, et la dose de jeux-qui-vont-tuer-dans-deux-ans raisonnablement excitante. Tout ça pour vous prévenir que vous allez trouver dans les pages qui suivent beaucoup de superlatifs et d'enthousiasme : c'est normal, on a choisi de ne vous parler que des belles choses. C'est parti pour les trente meilleurs jeux de l'E3…

Dossier réalisé par Ackboo, Bob Arctor, Fishbone, Ivan Le Fou, ordre alphabétique et Wanda.







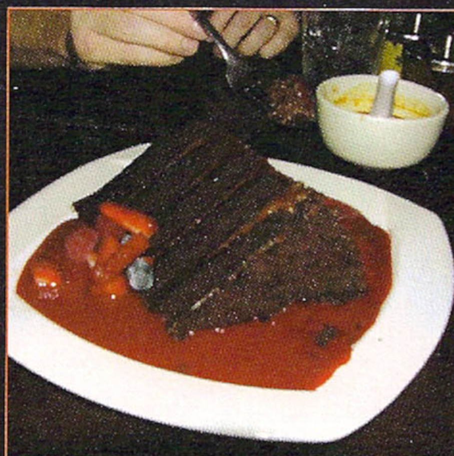




SOMMAIRE DU DOSSIER E3



Age of Mythology	p. 78-79
Aquanox	p. 53
Arx Fatalis	p. 72-73
Battle Realms	p. 106-107
Call of Cthulhu	p. 92
Duke Nukem Forever	p. 54
Dungeon Siege	p. 80 à 82
Empire Earth	p. 52
Hidden & Dangerous 2	p. 86
IL-2 – Sturmovik	p. 102 à 104
Iron Storm	p. 85
Jedi Knight II	p. 56-57
Mafia	p. 84
Max Payne	p. 96-97
Medal of Honor : Allied Assault	p. 76-77
Morrowind	p. 60
Neverwinter Nights	p. 62-63
News	p. 110-111
Planetside	p. 44 à 47
Republic	p. 98 à 100
Return to Castle Wolfenstein	p. 90-91
Rogue Spear Black Thorn	p. 65
Sigma	p. 66
Soldier of Fortune 2	p. 68
Star Wars : Battleground	p. 70
Star Wars Galaxies	p. 48 à 50
Stronghold	p. 88
Tom Clancy's Ghost Recon	p. 58-59
Unreal 2	p. 74
Warcraft III	p. 64
Yager	p. 94-95
Interview Richard Garriot	p. 108-109
Demain sur nos écrans	p. 114-115
La Xbox rate son entrée	p. 112-113



Planetside

C'est pour ce genre de jeu qu'on se tape douze heures de vol dans un avion surpeuplé. Sur le papier, ça a l'air sympa, sur les screenshots, ça a l'air mignon, mais c'est seulement quand on le voit tourner qu'on se rend compte de tout son potentiel. Vous l'aurez compris, Planetside nous a très agréablement surpris.

Après avoir colonisé le jeu de rôle avec le succès qu'on connaît (au rythme où ça avance, la moitié de la planète sera bientôt abonnée à Ultima Online, Everquest ou Asheron's Call...), la mode du massivement multijoueur online dans des univers persistants à donf envahit d'autres styles de jeu. Pour Planetside, Verant a choisi l'action, la pure, la dure, sans froufrou stratégique. Alors à quoi va-t-il ressembler, ce jeu de shoot massivement multijoueur ? D'après ce que nous avons pu voir, il s'agirait d'une sorte de mélange entre Tribes 2 et Counter-Strike à la puissance 12.



Posons le décor

Planetside nous propulsera dans un univers de science-fiction, où trois empires se partagent le contrôle d'une planète. Les joueurs devront faire allégeance à l'un de ces trois empires, et choisiront les missions auxquelles ils veulent participer parmi une liste qui sera mise à jour en temps réel, selon l'évolution du conflit. La liberté d'action ne devrait pas être aussi totale que dans un jeu de rôle online,





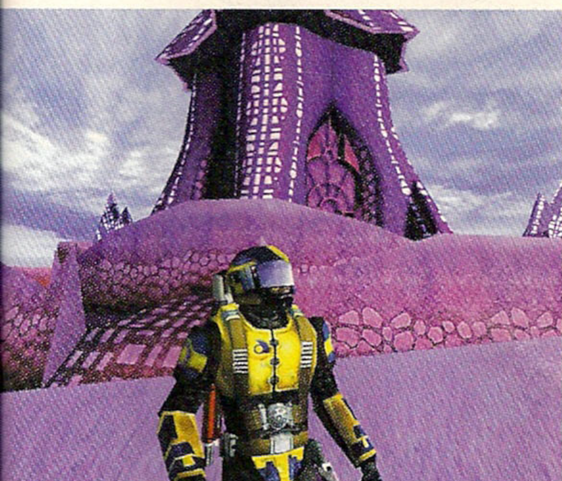


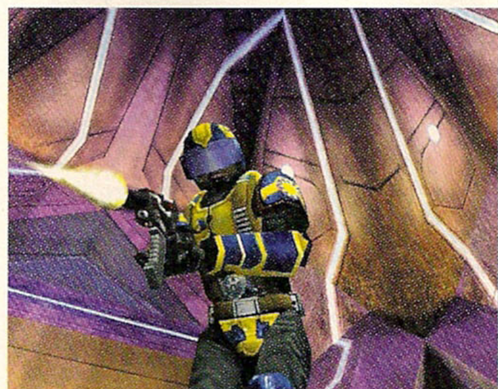




puisqu'il ne sera pas possible de parcourir librement la planète. Sa surface sera en effet divisée en zones, représentant autant de maps à conquérir ou défendre selon le côté où l'on se trouve. Pour se battre, on pourra disposer d'un arsenal classique, qui se rapproche plus des armes d'aujourd'hui (mitrailleuse, fusil de snipe...) que de celles, un peu plus futuristes, de Tribes 2. Mais on pourra aussi profiter de tout un parc de véhicules de loisir plutôt

sympathiques, du genre Jeep avec mitrailleuse lourde, tank, ou même avion d'assaut. Bien sûr, comme tout jeu massivement multijoueur, Planetside ne se résumera pas à du combat incessant. Chaque empire aura une capitale, dans laquelle les joueurs disposeront d'un appartement. Ils pourront par exemple y stocker les armes dérobées aux adversaires pour les revendre plus tard, où y inviter des collègues pour socialiser. Et lorsqu'on enchaînera les missions réussies, on montera dans la hiérarchie, ce qui donnera accès à des appartements plus spacieux, une manière de motiver les troupes.

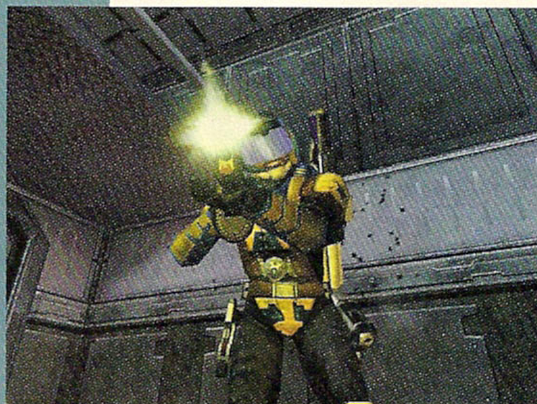




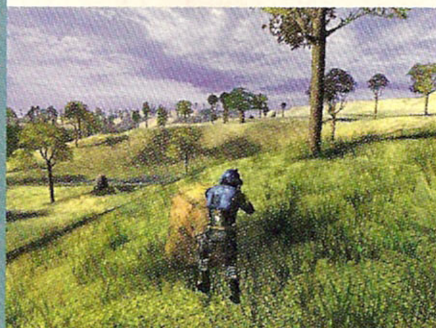
Genre
SHOOT 3D MASSIVEMENT MULTIJOUEUR

Développeur
VERANT INTERACTIVE

Sortie
2002







Une réalisation qui tape

Nous avons donc eu l'occasion de voir tourner la bête sur le salon, et il faut avouer qu'on ne s'attendait pas à quelque chose d'aussi bien réalisé. Après une demi-heure passée à baver devant Planetside, Halo me paraît tout de suite moins impressionnant. Les cartes tout d'abord, enfin les zones, sont absolument immenses. Elles mélangent allègrement, et sans temps de chargement, des décors intérieurs complexes dans les bases et des environnements extérieurs magnifiques, avec une profondeur de vue qui dépasse le kilomètre. Il y a des milliers d'arbres, des montagnes, des plateaux, mais malgré cette tonne de polygones, le moteur 3D semble parfaitement tenir le choc. La zone qui hébergeait la démonstration faisait 2 km^2 ; ça paraît déjà énorme, mais certaines cartes pourront atteindre 8 kilomètres de côté dans le jeu final, il ne faudra pas y perdre sa boussole. Nous avons pu aussi admirer les modèles de persos, très bien faits, très bien animés et surtout les voir en action dans les véhicules, ce qui a été plutôt impressionnant. Un exemple pour vous donner une idée : lorsqu'on monte dans une Jeep à la place du conducteur, on voit bien son petit personnage s'installer rapidement à bord puis, si on tourne la tête, on peut aussi apercevoir le camarade qu'on vient d'embarquer et qui tient la mitrailleuse. On le voit bouger selon l'endroit qu'il vise, s'activer comme un psychopathe sur la gâchette. Bref, ça tape bien, on sent un souci du détail et une maîtrise technique qui nous laissent présager de très bonnes choses pour ce titre.



Kevin McCann

interview

CHEF DE PROJET DE PLANETSIDE



Mes collègues masculins, ils sont bien gentils, mais pour tirer les vers du nez des développeurs, il leur manque clairement certains atouts. Dans une petite pièce du stand Sony Online, j'ai réussi à coincer le chef de projet de Planetside et...

Comment le projet a-t-il évolué, depuis que vous y travaillez ?
Au début, nous nous sommes concentrés sur la création d'une technologie adaptée à notre gameplay. Ensuite, quand les bases ont été solidement établies, nous avons lancé la production. C'est ainsi que nous avons passé les quatre derniers mois à produire le code et les éléments visuels grâce auxquels nous pouvons vous faire cette démo.
Mais ce que vous voyez aujourd'hui, ce ne sont guère que les mécanismes de combat et d'utilisation des véhicules. Pendant les six prochains mois, nous allons entièrement nous concentrer sur le système de jeu qui va sous-tendre tout ça.

Quel type d'expérience aviez-vous envie de créer, quand vous avez lancé ce projet ?
Au départ, j'ai essayé de faire la synthèse de tout ce que j'aimais dans les shoots multijoueurs : Tribes, Capture The Flag, Quake, Unreal Tournament...
Et puis je me suis rendu compte que ce n'était pas une bonne façon de procéder. Dans Capture The Flag, par exemple, vous avez deux équipes qui s'affrontent. Mais que se passe-t-il si trente nouveaux joueurs débarquent par-dessus ? Le gameplay est complètement fichu en l'air. Je me suis donc concentré sur le côté massif, et j'ai commencé par créer une dynamique générale compatible avec un grand nombre de joueurs. L'éventail des missions possibles n'est venu qu'après.

Que se passera-t-il, quand on lancera le jeu pour la première fois ?
Vous créerez d'abord votre personnage, puis vous choisirez celui des trois empires auquel vous voulez vous affilier – chacun possède un style, des équipements et des véhicules différents. Vous deviendrez donc membre d'une équipe de milliers de joueurs. Cela dit, si vous préférez interagir au sein d'un groupe plus petit, vous pourrez ensuite rejoindre une faction permanente de moindre taille, au sein de chaque empire.

De quelle taille seront les équipes ?
De deux à dix joueurs. Il y aura des missions pour toutes les tailles et tous les styles d'équipes. Pour les joueurs solitaires, ce sera plutôt du sabotage, de la reconnaissance ou encore des missions de support, comme du transport de troupes ou du ravitaillement, par exemple. Pour les équipes, les objectifs seront plus importants : prendre d'assaut une installation, récupérer un convoi de marchandises, etc.

Jusqu'à quel point pourra-t-on jouer la complémentarité au sein des équipes ?
Hormis les trucs habituels, qui consistent essentiellement à choisir des armes, des armures et des véhicules différents, vous pourrez aussi vous spécialiser dans différents domaines, comme le médical, la technique ou le hacking.

Comptez-vous développer un aspect jeu de rôle ?
Comme le jeu se déroule dans un monde persistant, vous aurez une histoire, et tout ce que fera votre personnage sera enregistré et converti en points d'expérience, lesquels détermineront votre rang.
Et au fur et à mesure que vous gagnerez en rang, vous pourrez acquérir des compétences. Cela dit, Planetside est avant tout un jeu d'action. Les compétences n'affecteront donc pas vos capacités au combat, afin de ne pas déséquilibrer le gameplay. En d'autres termes, il n'y aura pas de compétence permettant de mieux viser ou de faire davantage de dégâts, par exemple. Mais pour chacune des compétences que vous pourrez développer, votre apprentissage se fera progressivement dans le temps. Si vous investissez tous vos crédits dans le médical, par exemple, vous commencerez par soigner les gens plus rapidement et plus précisément, et à la fin, vous pourrez carrément ressusciter vos coéquipiers pendant un certain laps de temps après leur mort.

Jusqu'à quel point allez-vous gérer les détails ? Pourra-t-on crever les pneus des véhicules, par exemple ?
Oh non, nous n'allons pas aussi loin. Le jeu sera résolument orienté arcade. La gestion des dommages au niveau des joueurs, par exemple, ne sera répartie qu'entre leur tête et leur buste. Un coup porté à la tête fera davantage de mal qu'un coup porté à n'importe quelle autre partie du corps, et c'est tout. Quant aux véhicules, ils seront considérés comme une seule entité, capable d'encaisser un nombre prédéfini de coups, indépendamment de l'endroit où ces coups seront portés. En revanche, une

Propos recueillis par Wanda

E3

interview

spécialisation en technologie vous permettra de réparer vos armes et d'améliorer vos équipements.

Et une spécialisation en hacking ?
Vous pourrez forcer les portes ennemies, saboter leurs systèmes, intercepter leurs communications, voler plus rapidement leurs véhicules... Bref, il pourra s'avérer vraiment très utile d'avoir un hacker à vos côtés.

Les compétences seront permanentes ?
Oui. Elles coûteront très cher : plus vous développerez une compétence, plus cela nécessitera de points, et pour vous offrir les derniers implants, il faudra économiser très sérieusement. L'idée est d'encourager les joueurs à investir du temps dans le jeu, pas de les décourager en leur faisant tout perdre à chaque fois qu'ils se feront tuer. S'ils meurent, ils garderont leurs compétences et leur appartement, ainsi que tout ce qu'ils y auront laissé. En revanche, ils perdront l'équipement qu'ils avaient avec eux.

Comme dans les autres shoots, quoi.
Exactement. Chaque empire fournira gratuitement une arme et une armure de base, de façon à ce que vous ne soyez jamais totalement démuni, ainsi qu'un petit véhicule pour les équipes, et il vous faudra ensuite acheter les autres. Mais la plupart des équipements du jeu seront relativement accessibles. Du coup, même si mourez beaucoup, vous aurez très rapidement les moyens d'acheter quelque chose. L'objectif du jeu n'est pas de rester planqué sur votre continent-mère, mais d'aller vous éclater au combat !

Quel est le rôle des continents-mère ?
Ce sont les capitales des trois empires. Comme elles ne seront accessibles qu'à leurs propres citoyens, elles seront des sortes de havres de paix. C'est là que se trouvera votre appartement, et c'est là aussi que vous ferez du commerce. Au fur et à mesure que vous mettrez de l'argent de côté, vous pourrez même vous offrir un terrain et vous y faire construire une maison. Ou carrément une forteresse, si vous l'achetez en commun avec vos coéquipiers. Les capitales seront aussi un lieu de transit, d'où vous rejoindrez chacune des treize zones de combat.

Pouvez-vous nous parler de ces zones de combat ?
Bien sûr. Chaque continent fera 8 km de côté, ce qui est vraiment immense. (Celui qui vous est présenté ici ne fait que 2 km de côté...) Chacun aura son style propre : il y aura des continents tempérés, désertiques, arctiques... des continents à dominante alien, des continents volcaniques, des continents construits, des continents sauvages... et chacun d'entre eux aura aussi un système climatique propre. Et je précise que l'intérêt du climat ne sera pas que visuel : il aura un réel impact sur le gameplay. Une tempête électrique, par exemple, rendra inutilisable tout ce qui fonctionne à l'électricité, comme les radars et ce genre de choses.

On pourra se battre, dans les bâtiments ?
Toutes les installations que vous trouverez dans ces zones de combat, qu'il s'agisse de relais de communication, de générateurs d'énergie, d'usines de fabrication de véhicules, de bases fortifiées, d'avant-postes sommaires ou même de trains, tout sera entièrement accessible aux joueurs et à leurs véhicules, et nous allons tout particulièrement soigner le niveau de détails des intérieurs. Des extérieurs aussi, d'ailleurs : ce n'est pas parce que nous développons un jeu massivement multijoueur qu'on doit sacrifier la qualité visuelle.

Comment allez-vous allier les exigences de rapidité d'un shooter avec les limitations liées au lag ?
Nous allons utiliser une toute nouvelle base de code réseau, développée en collaboration avec les autres équipes de développement Sony. Ce code commun exploitera tout ce que nos expériences respectives nous ont appris sur la question. Dans la plupart des jeux de rôle qui sont sortis jusqu'à présent, un petit peu de latence n'avait rien de dramatique, étant donné que le système de combat était assez automatique. Mais pour les prochaines générations de jeu, cette question est absolument cruciale. Si vous activez votre bouclier protecteur avec une seconde de retard par rapport au tir d'un ennemi, ça change tout. Et s'il existe un temps de flottement entre la commande d'action et sa prise en compte au niveau du serveur, même minime, les gens n'y joueront plus, et ce indépendamment de la qualité et de la profondeur de son gameplay. C'est ce que nous avons l'intention d'éviter grâce à ce code commun. Grâce aussi à une architecture de serveurs distribués, répartis un peu partout dans le monde, pour permettre aux joueurs d'avoir les meilleurs pings possibles, et grâce enfin à différents layers pour chaque personnage, évidemment. Dans ce genre de jeu, tout est question de niveaux de détail.

Vous utilisez le même moteur que pour Star Wars Galaxies ?
Non. Star Wars Galaxies est avant tout un jeu de rôle, alors que nous sommes un shooter. Ils ont une gestion des compétences beaucoup plus évoluée que la nôtre, alors ils ont développé leur propre technologie.

Quand est-ce qu'on pourra jouer à Planetside ?
Nous avons prévu de le sortir avant la fin de l'année prochaine, mais nous commencerons sans doute le beta-testing début 2002. Les inscriptions se feront via le site de Sony Online (www.station.sony.com).

Genre **JEU DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR**
Développeur **VERANT/LUCASARTS**
Sortie **2ND SEMESTRE 2002**

Star Wars GALAXIES

IL Y A ENVIRON 405 816 745 038 JEUX DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR EN DÉVELOPPEMENT DANS LE MONDE, ET C'EST L'ESTIMATION BASSE. ALORS QUAND ON S'APPELLE LUCASARTS ET QU'ON VEUT ABSOLUMENT SE FAIRE UNE PLACE DANS CETTE JUNGLE SURPEUPLÉE, ON Y MET LES MOYENS. LES GROS MOYENS MÊME : ON S'ASSOCIE À VERANT ET ÇA NOUS DONNE L'UN DES JEUX LES PLUS IMPRESSIONNANTS DE CE SALON.







Avec Casque Noir, on était moyennement chaud pour assister à cette présentation LucasArts. Faut dire que l'année dernière, le développeur américain nous avait vraiment déçus, en ne présentant que Monkey Island 4 et Obi Wan (délocalisé depuis sur Xbox, bon vent). Alors on y est allé les mains dans les poches, sans grande illusion, c'était limite la corvée. On se retrouve donc avec une bonne vingtaine de confrères dans une petite salle obscure, on se cale dans les fauteuils du fond comme des gros cancres. Retentit alors la bande originale de John Williams, et le petit texte jaune traditionnel défile sur l'écran pour nous présenter l'histoire. On apprend que Star Wars Galaxies se déroulera pendant que l'Empereur Palpatine est au pouvoir et que Dark Vador sillonne l'univers pour buter les derniers chevaliers Jedi encore en vie.

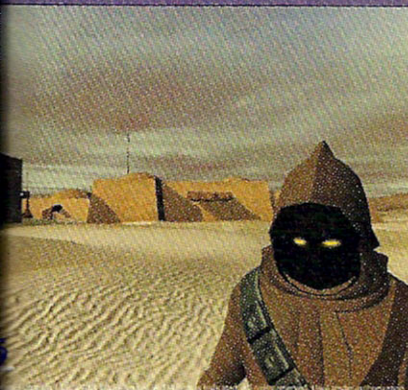
Démarrage en douceur

La présentation commence sur la planète Naboo. On y reconnaît les vastes plaines herbeuses qui servent de décor à la bataille finale de Episode One, entre les potes de Jar-Jar et les droïdes de la Confédération. Le paysage est complètement vide, c'est juste une énorme étendue verte au-dessous d'un ciel banal, mais les développeurs nous expliquent que la profondeur de vue dépasse le kilomètre, et que c'est génial, et blablabla. Je jette un œil sur Casque Noir, et au fond de son regard, je peux déjà lire : « Mais qu'est-ce que je fous dans ce traquenard ? » On part ensuite sur Hoth, une planète recouverte de glace, et on peut admirer les premiers modèles : deux quadripodes impériaux en balade. Ils sont bien à l'échelle, les animations et le niveau de détail sont bons, mais rien d'extraordinaire. Puis, changement d'ambiance, on arrive cette fois dans une région marécageuse. Déjà, c'est plus aguichant. On ne voit pas très loin à cause du brouillard, mais il y a des arbres, de l'eau, et pas mal de bestioles délirantes qui s'abreuvent ou qui gambadent. On découvre aussi en détail l'aspect qu'auront les personnages, et c'est plutôt réussi. On pourra choisir son avatar parmi des dizaines d'espèces différentes, toutes celles présentes dans les films et les bouquins, du Mon Calamari au Bothan en passant par le Wookie. Pour l'instant, c'est honnête, mais pas de quoi casser cinq pattes à un Ewok.



La révélation

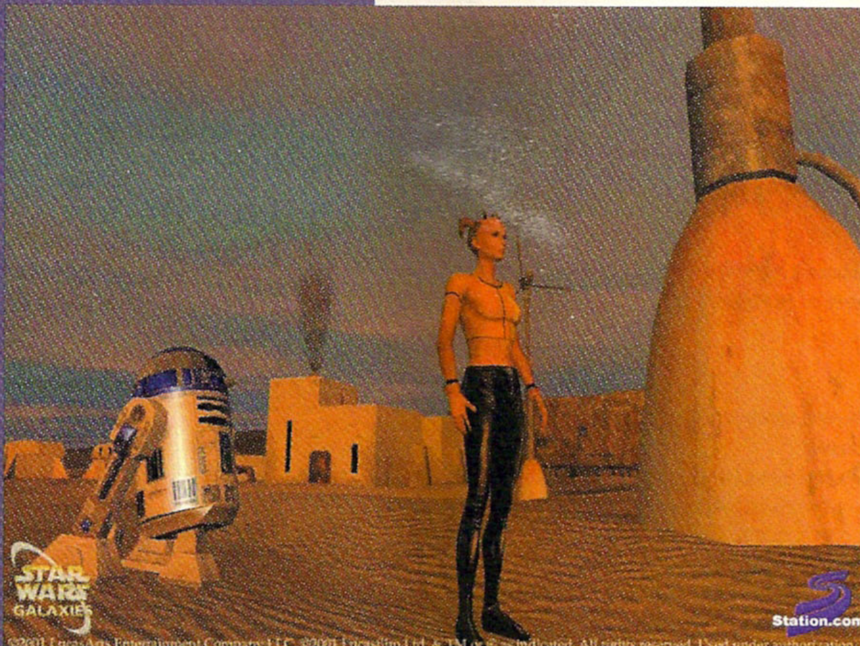
Après cette mise en bouche, les développeurs nous préviennent que les décors que l'on a vus ne sont pas encore finalisés. Ils vont maintenant nous montrer à quoi ressembleront vraiment les environnements du jeu. L'écran de chargement disparaît, on voit alors les paysages désertiques de Tatooine et là… whooaa… C'est bien le même jeu ? Oui apparemment. Ouh purée comment c'est beau ! Le terrain arbore désormais un bump-mapping du plus bel effet, et une palette de couleurs parfaite,





bien chaude. Le perso s'approche d'un Jawa en train de discuter avec Jabba the Hut, les Ricains beuglent comme prévu, mais il faut avouer que c'est très impressionnant. On les entend discuter dans leur langue (les Jawas, pas les Ricains), ils bougent parfaitement, leurs ombres se déplacent selon la position du soleil local, on se croirait dans une scène du film. L'avatar part ensuite admirer une sorte d'overcraft (la voiture volante utilisée par Luke et Obi Wan) et des droïdes du type R2D2 et Z6PO, et c'est l'hallu complète tellement les textures et les reflets métalliques semblent réels. Il contourne ensuite un Sandcrawler, une gigantesque machine, toujours à l'échelle (c'est-à-dire qu'on a l'air d'un pou à côté), puis tombe sur un énorme dragon, 50 mètres au garrot, qui se met à hurler en remuant les quelques milliers de polygones qui doivent le composer. L'assistance est conquise.



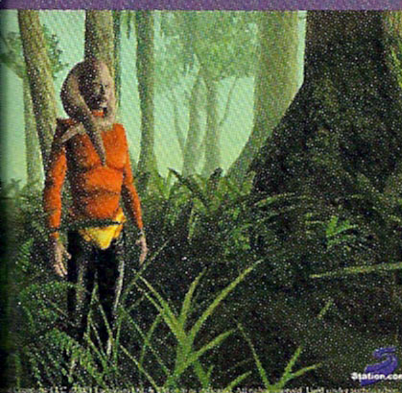


Et maintenant, dans l'espace

On se serait bien contenté de ce qu'on avait déjà vu, Casque Noir n'étant plus alors qu'une petite boule de poils roux sautillant à côté de moi, mais les coyotes de LucasArts nous ont réservé une dernière surprise pour le salon. En plus de pouvoir se balader, se battre, commercer et enchaîner les quêtes sur les planètes, on pourra aussi le faire dans l'espace. Pour imaginer ce que ça donne, c'est simple. Vous prenez Xwing Alliance, vous le remettez au niveau pour faire honneur à une GeForce 3, et vous plongez le tout dans du massivement multijoueur. Nous avons pu assister à l'attaque d'un Star Destroyer, c'est à mourir de bonheur : chaque turbolaser, chaque pont, chaque fenêtre du vaisseau est finement détaillé, et on a enfin l'impression de n'être qu'un puceron à côté de ce monstre de 1 200 mètres de long. Vous savez quoi ? J'étais ému comme un môme.

Une poignée de Jedi

Pour les fans de Star Wars que nous sommes, cette présentation fut un véritable bonheur. Star Wars Galaxies promet de faire honneur à l'univers de Georges Lucas comme jamais aucun jeu ne l'avait fait auparavant. Reste que les développeurs ne nous ont finalement présenté qu'une superbe démo technique, et qu'ils n'ont pas encore dévoilé grand-chose du gameplay. Les gars de LucasArts ont bien lâché quelques détails, mais cela reste encore léger. On sait notamment que les joueurs vivront comme soldats de l'Empire, mercenaires, marchands ou encore contrebandiers spatiaux, parmi les quelques métiers disponibles, et que seule une poignée d'entre eux pourront devenir chevaliers Jedi, après un long et difficile parcours. Vous avez jusqu'au second semestre 2002 pour bricoler un sabre laser.







Raphaël Koster

interview

CONCEPTEUR PRINCIPAL DE STAR WARS GALAXIES

Si Star Wars est pour nous tous un mot magique, pour moi, il est aussi synonyme de galère : avec cette licence, la moindre demande d'infos relève du parcours du combattant. Pour discuter avec les développeurs de Galaxies, je n'ai eu d'autre solution que de m'incruster dans une séance de présentation, et d'attendre la traditionnelle session des questions/réponses...

Propos recueillis par Wanda

E3

Comment les combats spatiaux s'articuleront-ils avec la partie jeu de rôle plus classique, sur le plancher des vaches ?
L'économie mise en place au sol vous permettra d'acquérir des compétences de pilote (contrairement à EverQuest, SW Galaxies reposera sur un système de compétences, et non de points d'expérience, ndr), d'acheter un vaisseau spatial, et même de recruter un équipage, le cas échéant. Ensuite, vous pourrez vous déplacer entre les planètes, pour faire du commerce par exemple. L'économie ne sera pas segmentée entre les planètes, elle sera globale.

Est-ce qu'on pourra conclure des contrats entre joueurs ?
Toutes sortes de contrats : le jeu ne sera pas réservé à ceux qui veulent se battre. Vous aurez le choix entre un éventail de compétences possibles extrêmement large et complet, et le commerce, comme la politique (tout ce qui touche à l'administration des villes sera également géré par les joueurs, rassemblés en factions, possédant chacune sa hiérarchie et ses ambitions propres, ndr), seront des activités à part entière, dont on pourra parfaitement vivre, et qui seront tout aussi indispensables à la marche du monde que les activités de type « soldat » ou « pilote de combat ».

Dans quelle mesure sera-t-on obligé de faire ce à quoi on s'est engagé ?
Ceux qui voudront rompre les termes d'un contrat, c'est-à-dire ne pas effectuer une mission sur laquelle ils auront été recrutés, ceux-là pourront parfaitement le faire. Mais s'ils volent les marchandises qu'ils se sont engagés à transporter d'une planète à une autre, ils se mettront automatiquement en position de hors-la-loi, et ils s'exposeront à être traqués par des chasseurs de primes. Chasseurs de primes qui seront incarnés par d'autres joueurs, évidemment... Comme quand Jabba the Hutt fait rechercher Han Solo.

Est-ce qu'on pourra incarner des personnages célèbres ?
Non. Des personnages célèbres feront sans doute des apparitions au sein du jeu, mais nous ne savons pas encore comment. Pour l'instant, notre objectif est de créer un système capable de fonctionner de manière autonome, et que les joueurs aient le sentiment d'être plongés dans l'univers de Star Wars.

De la même manière qu'on pourra domestiquer des animaux, est-ce qu'on pourra se faire aider par des PNJ ?
Peut-être.

Jusqu'à quel point pourra-t-on customiser l'apparence de son personnage ?
Rien qu'en jouant sur les paramètres physiques de base, on aboutira à un très large éventail de looks possibles. Cela dit, certains joueurs pourront développer des compétences en la matière, et louer leurs services aux autres joueurs. Au final, vous pourrez vous faire à peu près tous les styles de coiffures possibles et imaginables (mais c'est quoi ce délire avec les cheveux dans Star Wars ? Vous vous rappelez le look capilaire pitoyable de Leia et compagnie ?, ndrc), et si vous avez choisi d'être un zabrac (comme Darth Maul), vous pourrez même avoir vos propres tatouages.

Comment les joueurs communiqueront-ils entre eux ?
Notre système de discussion proposera les mêmes fonctionnalités que celui d'Everquest, à ceci près qu'il suivra un modèle consensuel. En d'autres termes, les contacts entre joueurs ne se feront que si chacune des deux parties le veut bien, ce qui vous permettra d'échapper aux joueurs indésirables.

Allez-vous contrôler l'économie, afin d'éviter les dérapages au niveau des prix ?
Les joueurs n'aiment pas trop ça, en général, alors nous n'avons pour l'instant pas prévu de contrôler cet aspect des choses. Nous allons laisser les choses se faire et nous aviserons en fonction de ce qui se passera.

REFLEXION FAITE

Au Japon, on ne plaisante pas avec la qualité. C'est pourquoi nos écrans sont équipés du célèbre tube Diamondtron® NF. C'est la garantie d'une image précise et réaliste, dépourvue de toute distorsion, bref, irréprochable. IIYAMA assure de plus en interne un service après-vente haut de gamme (de la hot line à la maintenance avec une garantie de 3 ans sur site par échange standard). Non, vous ne rêvez pas ; le virtuel devient bel et bien réel.

Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations : Tél. : 01 49 41 43 00 / Fax : 01 49 41 00 82

* prix moyens HT constatés en boutique hors transport. Selon les circonstances, les moniteurs peuvent être proposés à un prix supérieur ou inférieur.



Moniteurs Vision Master Pro : Sensations made in Japan

17" LA702UT
280 € / 1 836 F*

17" A705MT
304 € / 1 994 F*

17" A702HT
350 € / 2 295 F*

19" MA901U
457 € / 2 997 F*

19" A902MT
548 € / 3 597 F*

19" HA901D
632 € / 4 145 F*

22" MA201D
830 € / 5 444 F*

22" A201HT
899 € / 5 897 F*

Apple expo 2001
Stand F76 / E77

ENTREZ DANS L'UNIVERS IIYAMA
www.iiyama.fr



POURQUOI S'EN PRIVER ?

Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Développeur
STAINLESS STEEL STUDIOS

Sortie
AUTOMNE 2001

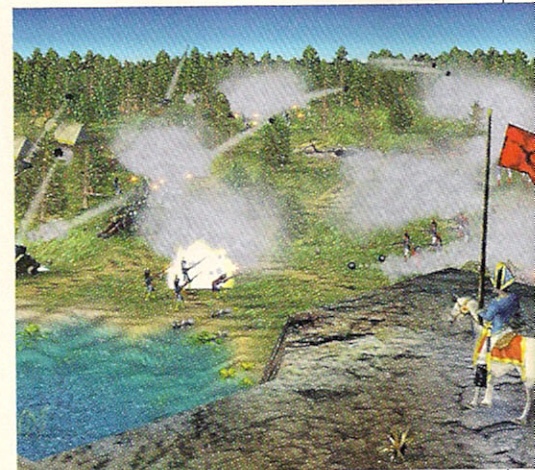
Empire EARTH

LA SORTIE D'EMPIRE EARTH APPROCHE À GRANDS PAS, ET LA VERSION PRÉSENTÉE SUR L'E3 NOUS REND ENCORE PLUS IMPATIENTS DE SECOUER NOS SOURIS SUR LA NOUVELLE ŒUVRE DE RICK GOODMAN. FANS DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL, ATTENDEZ-VOUS À UN GRAND JEU.

Sierra présentait une nouvelle fois sur le salon le prochain jeu de Stratégie temps réel de l'ex-designer de Age of Empires, Rick Goodman. On espère bien que ce sera la dernière fois, vu que la sortie ne devrait plus tarder. Cet automne si tout va bien. Pas grand-chose de neuf en ce qui concerne le gameplay, il s'agira toujours d'un Stratégie temps réel mélangeant le principe de Age of Empires (ressources à récolter, bâtiments et unités à construire puis à upgrader, passages successifs d'un âge technologique à un autre…) et celui de Civilization, puisque le jeu s'étendra sur plus de 500 000 ans, commençant par la Préhistoire pour s'achever avec l'âge de la Nanotechnologie, au 23e siècle, en passant par le Moyen Âge et l'ère industrielle. Une nouvelle fois, nous nous sommes extasiés devant le moteur graphique de la bête, vraiment impressionnant, capable d'afficher des centaines d'unités magnifiquement modélisées et animées pendant les batailles. Je ne sais pas trop quelle machine il faudra pour faire tourner tout cela, mais oubliez les Pentium 90 et les 3dfx première génération… À la manière de Civilization, on a pu assister à des batailles complètement anachroniques, comme des Corsairs américains de la Seconde Guerre mondiale affrontant dans les airs des F14 ultra-modernes, où encore des unités moyenâgeuses prises sous le feu d'une artillerie de 14-18. On a aussi eu droit, pendant la présentation, à un feu d'artifice d'explosions nucléaires du plus bel effet, avec le petit champignon atomique en 3D, ce qui semble être un moyen assez radical pour en finir avec un adversaire technologiquement moins évolué. Bref, Empire Earth, ça va être bien, ça va être beau, il y aura des porte-avions et des armes de destruction massive, c'est-à-dire tout pour faire un gros carton à sa sortie.

















Genre COMBATS SOUS-MARINS
Développeur MASSIVE DEVELOPMENT
Sortie OCTOBRE 2001

Avec Arx Fatalis, dont on vous parle quelque part dans ce numéro, Aquanox fait partie de la première salve de jeux d'un nouveau venu dans le monde de l'édition, Fishtank Interactive. Ce sera en fait la suite d'Archimedean Dynasty, un vieux shoot sous-marin sorti il y a cinq ans.

Aquanox

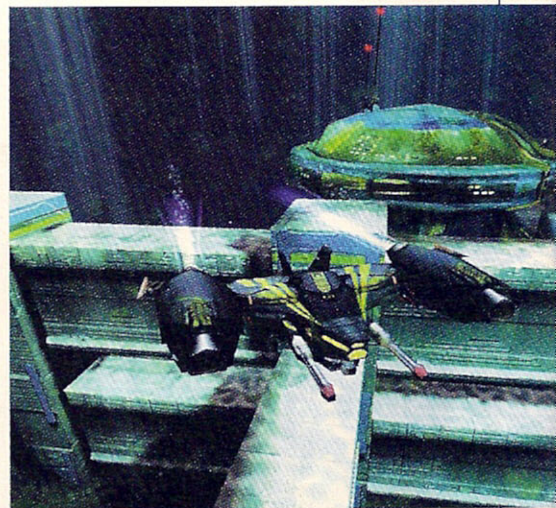
Le monde sous-marin est hostile. On y trouve des meutes de mérous enragés prêts à dévorer les nageurs, et des murènes vicelardes, cachées dans les rochers, qui vous déchiquetteront un bras entier à la première occasion. Fort de ce constat, c'est lourdement armés que les développeurs d'Aquanox nous proposent d'effectuer un stage de plongée au XXVIIe siècle, durant lequel l'humanité s'est réfugiée au fond de l'océan pour survivre. On incarnera un mercenaire, à la tête d'une équipe de quatre pilotes de sous-marins de combat, et on partira buter un mystérieux groupe de pirates, les Crawlers. Tout au long de la campagne solo du jeu, qui fera une trentaine de missions, on verra la situation de ce monde évoluer, notamment lorsqu'une expérience militaire ratée fera surgir des fonds-marins une joyeuse bande de créatures divines un peu énervées. D'après ce que nous avons pu en voir, Aquanox promet d'être un shoot 3D bien classique. On se retrouvera dans le cockpit d'un des neufs vaisseaux disponibles, avec des armes standards (torpilles, lasers et missiles divers...), et on s'engagera dans des dogfights aquatiques contre une quarantaine d'ennemis différents. Le gros point fort du jeu ne devrait donc pas être la folle originalité de son gameplay, mais plutôt la perfection de sa réalisation. Il est d'ailleurs officiellement soutenu par Nvidia. Le moteur 3D, qui répond au nom hideux de Krass Engine, affichera des décors sous-marins absolument splendides (je pèse mes mots), utilisant toute la palette des derniers effets graphiques qu'on peut trouver sur les nouvelles GeForce 3. Après l'avoir vu tourner, nous n'avons plus aucun doute : Aquanox devrait vraiment nous en mettre plein les yeux. Reste bien sûr à savoir si le jeu sera assez, euh, profond pour nous garder devant l'écran une fois la première impression passée.

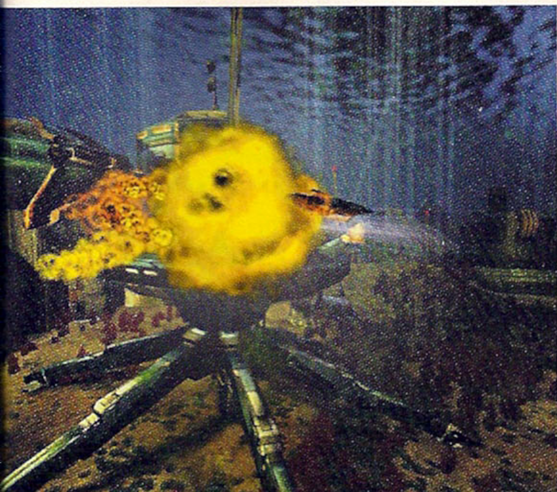










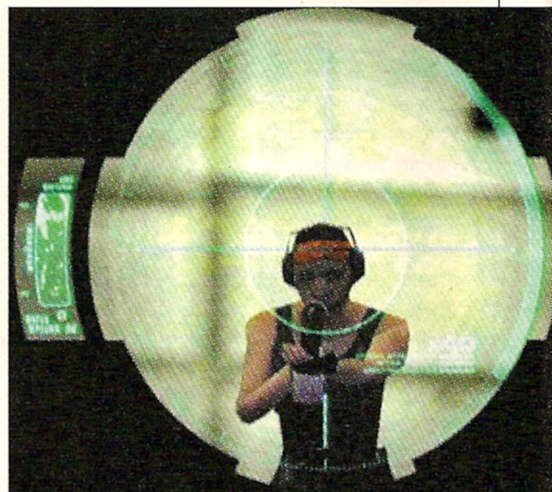


Genre **SHOOT 3D BIEN BOURRIN**
Développeur **GATHERING OF DEVELOPERS**
Sortie **« WHEN IT'S DONE »**





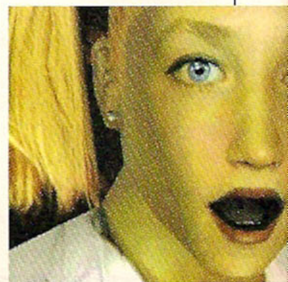
Duke Nukem FOREVER



3D Realms persiste à nous la jouer grande muette à propos de Duke Nukem Forever. Le jeu était bien sur le salon, mais uniquement sous la forme d'une vidéo de quelques minutes. Et toujours pas de date de sortie...

3D Realms continue de supplicier tous les fans de Duke, en dévoilant au compte-gouttes les informations sur Duke Nukem Forever. Ils peuvent se le permettre, ils savent bien que, quoi qu'il arrive, une meute de joueurs se jettera sur leur titre dès qu'il sera en magasin. Pour l'E3, ils ont quand même fait un petit effort, en montrant la première vidéo du nouveau Duke en action. Évidemment, tout était du « in-game footage », c'est-à-dire tiré du jeu en lui-même, et non pas d'une cinématique. Rien à dire, c'est aussi impressionnant que ce à quoi tout le monde s'attendait. Le moteur d'Unreal Tournament a été modifié à la dynamite pour afficher des textures encore plus détaillées, et cela se voit particulièrement sur les modèles de personnages. Zyeutez donc les photos d'écran, capturées sur la vidéo de l'E3, pour vous en convaincre. À part ça, on a la confirmation de ce qu'on savait déjà : contrairement à l'épisode précédent, il sera cette fois-ci possible de piloter une tonne de véhicules différents. Nous avons pu voir Duke à moto, Duke en vaisseau spatial, Duke dans un chariot de mine en train de foncer sur les rails, Duke en hors-bord, Duke aux commandes d'une mitrailleuse lourde sur une jeep pilotée par un de ses potes, etc. Cela devrait varier agréablement le gameplay, même si les ingrédients principaux ne changeront pas : des aliens par millions, des gros flingues en pagaille (le rayon rétrécisseur fera d'ailleurs son grand retour), des explosions à foison, des filles en maillot de bain et un humour bien gras et bien con avec un second degré omniprésent. En quelque sorte, le jeu idéal pour certains.











Les nouveautés d'abord !

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS



SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

PS2 - Zone of the Enders *(codes)*, Star Wars : Super Bombad Racing *(codes)*, Sky Odyssey *(astuces)*. **PC** - Black and White *(astuces et soluce)*, Desperados *(codes)*, Tropico *(codes)*. **PS One** - Tomb Raider : Sur les traces de Lara Croft *(codes et soluces)*. **Game Boy** - Pokémon Or et Argent la soluce *(astuces et soluces)*.

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

AVEC



*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !*

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.



LES MICROMANIA

62 **MICROMANIA BOULOGNE** NOUVEAU
C.Ccial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin Boulogne - Tél. 03 21 31 63 51

33 **MICROMANIA BORDEAUX LAC** NOUVEAU
C.Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tél. 05 56 29 05 36

31 **MICROMANIA LABEGE TOULOUSE** NOUVEAU
C.Ccial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20

66 **MICROMANIA PERPIGNAN** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21

92 **MICROMANIA LA DÉFENSE 2** NOUVEAU
C.Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17

67 **MICROMANIA SCHWEIGHOUSE** NOUVEAU
C.Ccial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

PARIS

75 **MICROMANIA FORUM DES HALLES** - Tél. 01 55 34 98 20
75 **MICROMANIA MONTPARNASSE** - Tél. 01 45 49 07 07
75 **MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** - Tél. 01 42 56 04 13
75 **MICROMANIA OPÉRA** - Tél. 01 40 15 93 10
75 **MICROMANIA ITALIE 2** - Tél. 01 45 89 70 43
75 **MICROMANIA ÉOLE** - Tél. 01 44 53 11 15
75 **MICROMANIA MONTPARNASSE GARE** - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 **MICROMANIA CLAYE-SOUILLY** - Tél. 01 60 94 80 41
77 **MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT** - Tél. 01 60 18 19 11
77 **MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE** - Tél. 01 64 87 90 33
78 **MICROMANIA VÉLIZY 2** - Tél. 01 34 65 32 91
78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - Tél. 01 30 43 25 23
78 **MICROMANIA PLAISIR** - Tél. 01 30 07 51 87
78 **MICROMANIA MONTESSON** - Tél. 01 61 04 19 00
91 **MICROMANIA LES ULIS 2** - Tél. 01 69 29 04 99
91 **MICROMANIA ÉVRY 2** - Tél. 01 60 77 74 02
92 **MICROMANIA LA DÉFENSE** - Tél. 01 47 73 53 23
93 **MICROMANIA BEL'EST** - Tél. 01 41 63 14 16
93 **MICROMANIA PARINOR** - Tél. 01 48 65 35 39
93 **MICROMANIA ROSNY 2** - Tél. 01 48 54 73 07
93 **MICROMANIA LES ARCADES** - Tél. 01 43 04 25 10
94 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** - Tél. 01 45 15 12 06
94 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - Tél. 01 46 87 30 71
94 **MICROMANIA CRÉTEIL** - Tél. 01 43 77 24 11
94 **MICROMANIA BERCY 2** - Tél. 01 41 79 31 61
94 **MICROMANIA VAL DE FONTENAY** - Tél. 01 53 99 18 45
95 **MICROMANIA CERGY** - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 **MICROMANIA ANTIBES** - Tél. 04 97 21 16 16
06 **MICROMANIA CAP 3000** - Tél. 04 93 14 61 47
06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - Tél. 04 93 62 01 14
13 **MICROMANIA VITROLLES** - Tél. 04 42 77 49 50
13 **MICROMANIA AUBAGNE** - Tél. 04 42 82 40 35
13 **MICROMANIA LA VALENTINE** - Tél. 04 91 35 72 72
13 **MICROMANIA LE MERLAN** - Tél. 04 95 05 33 45
14 **MICROMANIA CAEN** - Tél. 02 31 35 62 82
21 **MICROMANIA DIJON** - Tél. 03 80 28 08 88
31 **MICROMANIA TOULOUSE** - Tél. 05 61 76 20 39
34 **MICROMANIA MONTPELLIER** - Tél. 04 67 20 09 97
36 **MICROMANIA CHATEAUROUX** - Tél. 02 54 27 44 40
44 **MICROMANIA NANTES** - Tél. 02 51 72 94 96
44 **MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN** - Tél. 02 51 79 08 70
45 **MICROMANIA ORLÉANS** - Tél. 02 38 42 14 54
45 **MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE** - Tél. 02 38 22 12 38
49 **MICROMANIA ANGERS** - Tél. 02 41 25 03 20
51 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL** - Tél. 03 26 86 52 76
54 **MICROMANIA NANCY** - Tél. 03 83 37 81 88
57 **MICROMANIA METZ SEMÉCOURT** - Tél. 03 87 51 39 11
59 **MICROMANIA RONCQ** - Tél. 03 20 27 97 62
59 **MICROMANIA LEERS** - Tél. 03 28 33 96 80
59 **MICROMANIA EURALILLE** - Tél. 03 20 55 72 72
59 **MICROMANIA LILLE V2** - Tél. 03 20 05 57 58
59 **MICROMANIA VALENCIENNES** - Tél. 03 27 51 90 79
62 **MICROMANIA CITÉ-EUROPE** - Tél. 03 21 85 82 84
62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT** - Tél. 03 21 20 52 77
67 **MICROMANIA STRASBOURG** - Tél. 03 88 32 60 70
67 **MICROMANIA ILLKIRCH** - Tél. 03 90 40 28 20
68 **MICROMANIA MULHOUSE** - Tél. 03 89 61 65 20
69 **MICROMANIA ÉCULLY** - Tél. 04 72 18 50 42
69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU** - Tél. 04 78 60 78 82
69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST** - Tél. 04 72 37 47 55
69 **MICROMANIA SAINT-GENIS** - Tél. 04 72 67 02 92
72 **MICROMANIA LE MANS** - Tél. 02 43 52 11 91
72 **MICROMANIA LE MANS SUD** - Tél. 02 43 84 04 79
74 **MICROMANIA ANNECY** - Tél. 04 50 24 09 09
76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER** - Tél. 02 32 18 55 44
83 **MICROMANIA MAYOL** - Tél. 04 94 41 93 04
83 **MICROMANIA GRAND-VAR** - Tél. 04 94 75 32 30
84 **MICROMANIA AVIGNON** - Tél. 04 90 31 17 66
84 **MICROMANIA AVIGNON SUD** - Tél. 04 90 81 05 40

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

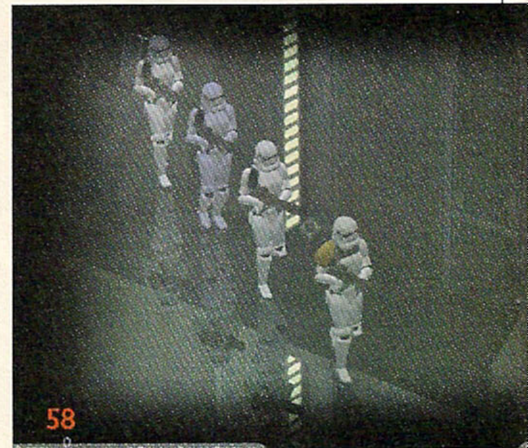


Jedi Outcast

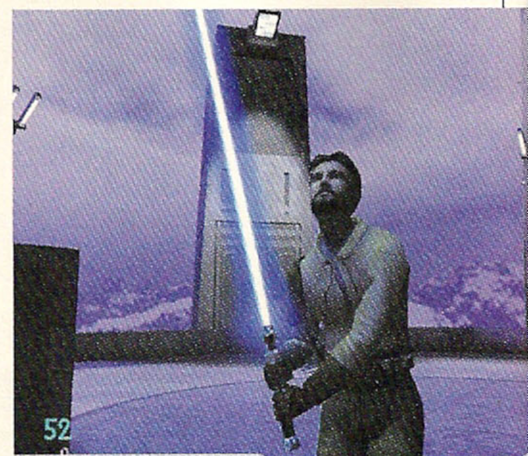
JEDI KNIGHT 2

OUAAAAARRRGH. JE SUIS ENGLOUTI SOUS L'AVALANCHE DE JEUX STAR WARS PRÉSENTÉS SUR CE SALON. VA FALLOIR REPRENDRE DES COURS DU SOIR POUR MAÎTRISER LA FORCE, ÇA SERVIRA POUR 2002. APRÈS STAR WARS GALAXIES, STAR WARS RPG ET STAR WARS BATTLEGROUNDS, ON VA DÉCOUPER DES STORMTROOPERS AU SABRE LASER SUR JEDI OUTCAST, LA SUITE DE L'EXCELLENT JEDI KNIGHT.





Kyle Katarn, il vous a manqué, hein. Nous aussi. En fait, cela devait bien faire trois ans que tout le monde se demandait pourquoi LucasArts, qui n'est pas du genre à sous-utiliser la licence Star Wars, ne se lançait pas dans une suite à ce jeu fantastique qu'est Jedi Knight. Ayé, l'attente est finie, on n'est plus obligé de se raccrocher à de vagues rumeurs : Jedi Knight 2, renommé Jedi Outcast, est en développement chez LucasArts, en partenariat avec Raven Software (les gars de Soldier of Fortune), et il devrait nous arriver vers le printemps 2002. On retrouvera donc avec grand plaisir le père Katarn. Après avoir vaincu Jerec et sauvé la Vallée des Jedi de la destruction, il a décidé de profiter de ses RTT et de ranger son sabre laser pour quelque temps, tout peureux qu'il était de sombrer dans le côté obscur de la Force. Mais vous savez ce que c'est, quand on est maître Jedi, on a des obligations, comme celle de déplacer régulièrement des cailloux avec sa force mentale, de faire à chaque Noël un don aux orphelinats de bébé Wookies, ou de repartir au combat lorsqu'un Dark Jedi menace de développer une nouvelle technologie pour corrompre la Force. Diantre, cela ne finira donc jamais !?





Bon ben ça sera une suite...

Jedi Knight 2 sera bien sûr un jeu de shoot à la 1re personne (sauf pendant les combats au sabre, évidemment). On y visitera quelques contrées dont les noms seront familiers aux fans de la saga, comme Yavin 4, Nar Shaddaa, la Lune des contrebandiers, la Cité des Nuages ou encore l'Académie Jedi. À notre disposition, un arsenal classique, tiré des films et des encyclopédies consacrées à Star Wars : Fusil Blaster, Pistolet Bryar, matraque à électrochoc, arbalète Wookie, détonateurs thermiques, et j'en passe. Bien sûr, le sabre laser sera aussi de la partie ; à ce propos,

Genre
SHOOT À LA 1re PERSONNE

Développeur
LUCASARTS/ RAVEN SOFTWARE

Sortie
PRINTEMPS 2002

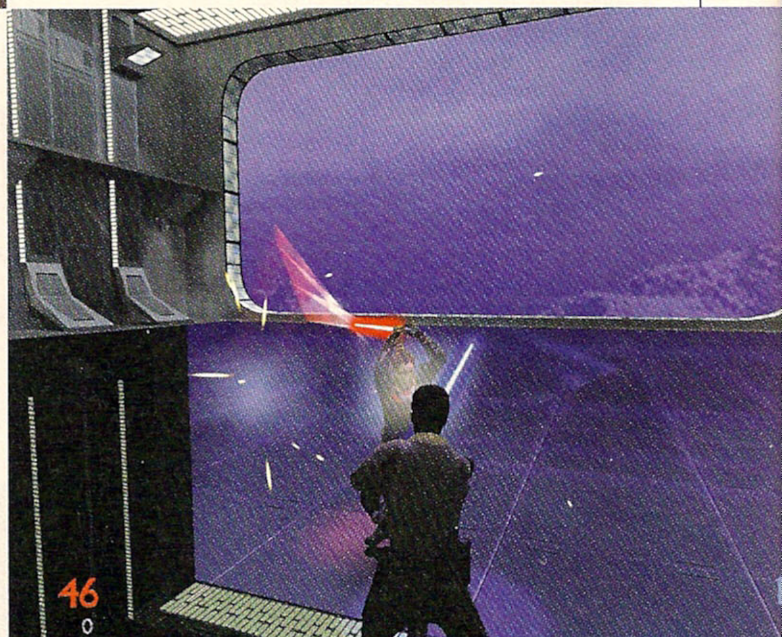


son utilisation devrait être beaucoup plus variée que dans le premier Jedi Knight, puisqu'on pourra effectuer plusieurs coups d'attaque, de parade, et s'en servir comme un petit boomerang malicieux qui ira trancher les ennemis à distance. Lorsque les armes ne suffiront plus, les pouvoirs de la Force prendront le relais. Super saut, auto-guérison, éclair, télékinésie pour envoyer les stormtroopers dans le ravin… tous les « sorts » du premier épisode seront là, et d'autres feront leur apparition, comme la possibilité d'influencer la pensée de ses adversaires. Enfin, signalons les deux nouveautés les plus importantes au niveau gameplay : on comptera des missions d'infiltration, où il faudra pénétrer des installations ennemies sans se faire repérer (c'est très à la mode en ce moment…), et les combats au sabre laser devraient être beaucoup plus nombreux.

…mais ça s'annonce bien mignon

Pour la partie technique, on retrouvera un vieux pote, le moteur 3D de Quake 3, dans une version évidemment améliorée pour afficher davantage de polygones. Cela nous a permis, lors de la présentation du jeu, d'assister à de magnifiques combats au sabre laser entre six Jedi, avec les effets pyrotechniques qui vont bien, les reflets en temps réel sur le sol, les lumières dynamiques dans tous les sens et une fluidité parfaite. Les designers comptent aussi profiter de ce moteur pour créer des niveaux immenses aux architectures grandioses, afin de nous donner la bonne impression d'échelle lorsqu'on mettra par exemple les pieds dans une station impériale gigantesque. Bref, Dark Force était excellent, Jedi Knight était fabuleux, il n'y a donc aucune raison pour que le dernier rejeton de la série ne suive pas la même voie que ses prestigieux aînés.











Nous allons parler d'un jeu Red Storm, et vous pressentez déjà qu'il ne s'agira pas d'une simulation de poneys ou d'un CD-Rom interactif sur le monde merveilleux de l'harmonica. Gagné, c'est encore du shoot militaro-3D que va nous proposer le studio américain, avec Ghost Recon.

Genre SHOOT TACTIQUE
Développeur RED STORM
Sortie FIN 2001







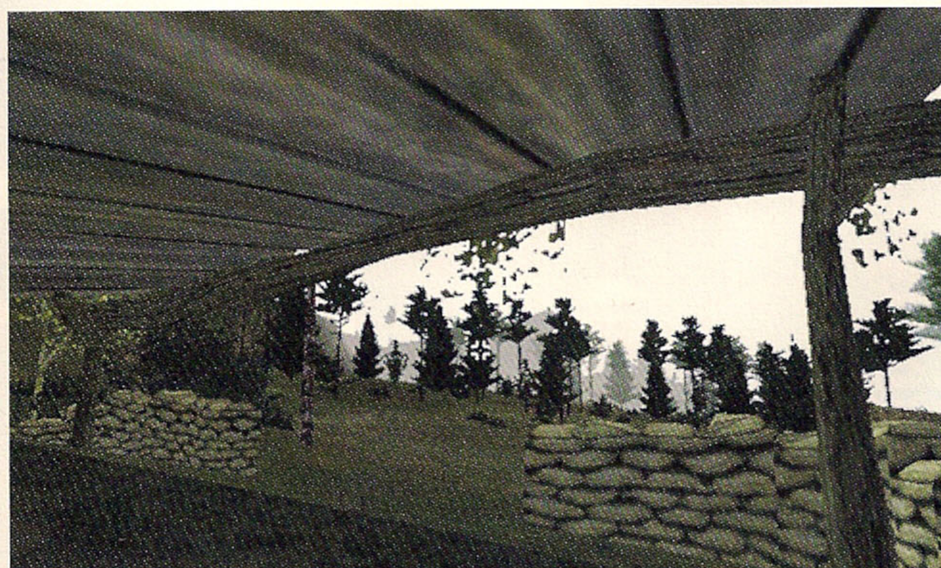
Après avoir incarné une force militaire internationale dans la grande saga Rainbow Six, Redstorm nous propose un petit changement d'affectation. Cette fois, on sera membre de l'unité d'élite Ghost Recon, spécialisée dans les missions d'infiltration en territoire ennemi. Ces gars-là sont des surhommes, des machines à tuer, ils ont atteint la perfection physique et mentale grâce à un entraînement rigoureux. Ils sont par exemple capables de réciter les noms de n'importe quel Pokémon avant et après transformation, tout en calculant de tête la racine carrée d'un nombre à douze chiffres, en faisant simultanément du hoola-hoop avec cinq cerceaux enflammés et en dégommant des têtes d'allumettes à trois kilomètres au fusil de snipe. Attention, n'essayez pas ça chez vous. Heureusement, comme on est potes avec Redstorm, on n'aura pas besoin de faire autant d'exercice, et on débutera directement chef d'escouade, à la tête d'un groupe d'hommes équipés de tout ce qui se fait de mieux en matière de gadgets militaires.

Ghost RECON



Balade en forêt

Ghost Recon s'inspirera bien sûr largement de Rogue Spear : même vue à la 1re ou à la 3e personne et même souci du réalisme au niveau des armes, des dommages et des scénarios. Cependant, quelques grosses différences sont à noter. La première, celle qui gicle au visage, c'est le nouveau moteur 3D. C'est plus joli que Rogue Spear, même si la différence n'est pas aussi flagrante qu'entre Rainbow Six et Rogue Spear. On y admire des textures détaillées, et des mouvements en Motion Capture toujours aussi réussis. Notez au passage qu'il sera désormais possible de ramper comme une petite vipère agile, ce qui manquait beaucoup aux précédents shoots de Redstorm. Ce nouveau moteur 3D s'avère beaucoup







plus performant pour gérer des cartes de grande taille, et cela nous mène à la seconde grosse différence par rapport à Rogue Spear :
il y aura énormément de décors en extérieur. Lors de la démonstration présentée sur le stand Ubi Soft, nous avons ainsi pu suivre des missions se déroulant dans de véritables forêts, où les hommes rampaient entre les arbres et les fourrés pour approcher les ennemis en douce et les snipper entre deux buissons. Ça ne semblait pas implémenté dans la version de démonstration, mais il devrait aussi être possible, dans le jeu final, de se faire assister par des tanks ou des avions alliés sur certaines missions.



Un nouveau planificateur de missions

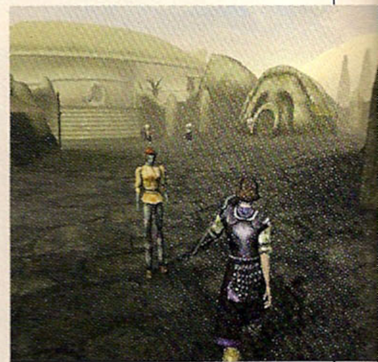
Un des gros points faibles de la série des Rainbow Six était le système de planification des missions. L'interface était bien lourde et les équipiers, incapables de s'adapter aux changements de situation, finissaient trop souvent en petit tas de cadavres. D'ailleurs, si vous vous voulez vraiment vous éclater sur Rogue Spear, exécuter les missions en solo, ça évite bien des frustrations. Pour Ghost Recon, Redstorm a l'intention de régler le problème. La planification ne se fera plus avant la mission mais pendant, et il sera évidemment possible de la modifier à tout moment grâce à une interface qui semble très bien réalisée. Nous avons pu la voir en action, ça a l'air rapide et efficace. On peut assigner un parcours à un groupe d'hommes, le modifier quelques secondes après, ou encore déclencher des actions simultanées, et ce en quelques clics de souris, sans avoir à se faire aider par un poulpe pour maîtriser trente touches au clavier. Nous ne savons encore pas grand-chose de l'Intelligence Artificielle des coéquipiers, mais si les développeurs pensent à l'améliorer par rapport à Rogue Spear, Ghost Recon aurait tout pour devenir LE shoot tactique.



Genre **JEU DE RÔLE**
Développeur **BETHESDA**
Sortie **FIN 2001**

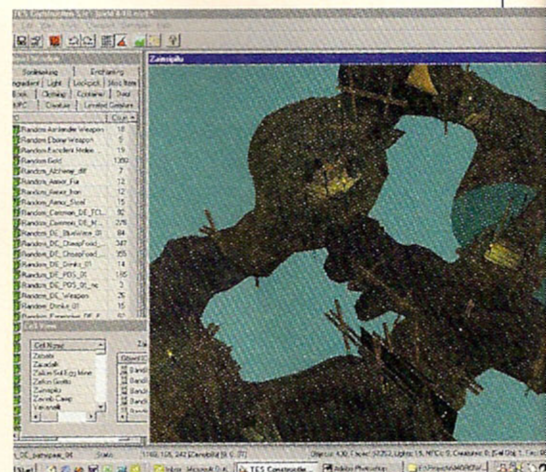
THE ELDER SCROLLS III : Morrowind





Un des événements de ce salon : la présentation en exclusivité mondiale of the world de Morrowind, suite tant attendue d'un des meilleurs jeux de rôle sur PC, Daggerfall, sorti en 1996. Le jeu sera-t-il à la hauteur des espérances des fans ? On peut répondre « Yep ! » sans prendre trop de risques.

Ken Rolston et une partie de son équipe de développement ont fait le voyage jusqu'à Los Angeles pour présenter leur nouveau titre à la presse. Après trois ans de boulot, on pouvait déjà s'attendre à quelque chose de convaincant, et ça n'a pas loupé. Cette présentation nous en a mis plein les yeux. Morrowind, comme vous le savez sans doute, est un jeu de rôle très ambitieux. Il se déroulera sur Vvardenfell, une île située dans la mer intérieure de l'Empire Tamrielic, troisième à gauche en face du Bricoplus, à 200 mètres de la rocade d'autoroute. La liberté d'action sera totale dans ce monde : on pourra choisir de suivre la quête principale du jeu, scénarisée par les développeurs, ou bien zoner comme bon nous semblera, en tentant par exemple de devenir chef d'une guilde de voleurs, ou bien d'entamer une carrière de médecin pour trouver des remèdes aux maladies locales. Enfin tout ça, c'est ce qu'annonce Bethesda sur le papier, car en une petite demi-heure de jeu, on n'a pas vraiment eu le temps de s'en rendre compte. En revanche, ce qu'on a pu vérifier avec nos globes oculaires injectés de sang, c'est l'extraordinaire ambiance qui plane sur l'île. Au total, il devrait y avoir plusieurs milliers de personnages avec qui papoter, commercer ou se cogner, et une trentaine de villes ou villages. Ce dernier chiffre peut paraître faiblard comparé à ce que proposait Daggerfall, mais contrairement à ce dernier, dans Morrowind, aucun décor ne sera généré aléatoirement, et les villages auront tous un style architectural particulier.





Chaque maison, chaque place, chaque sentier sera modélisé artisanalement, par les petits doigts potelés d'un artiste de chez Bethesda. Et le résultat promet d'être grandiose. Tout au long du circuit touristique proposé lors de la présentation, nous sommes passés de villages classiques, avec des petites chaumières de style européen, à des cités surprenantes, construites par exemple dans des champignons géants (sûrement ceux que les designers du jeu doivent fumer). Les décors ne sont jamais carrés, plutôt tout en courbes ou en irrégularités, ce qui donne immédiatement un côté réaliste et crédible. Enfin, nous avons eu droit à une petite démonstration de l'éditeur du jeu, le Elder Scrolls Construction Set, qui permettra au joueur de créer à peu près tout et n'importe quoi dans le monde de Morrowind, en quelques clics de souris, et de le distribuer via Internet grâce à un système très flexible de plug in. De quoi bâtir une grosse communauté de fans autour du jeu, et de prolonger à peu de frais sa durée de vie, qui devrait déjà être exceptionnelle.





Genre **JEU DE RÔLE**
Développeur **BIOWARE**
Sortie **MARS 2002**



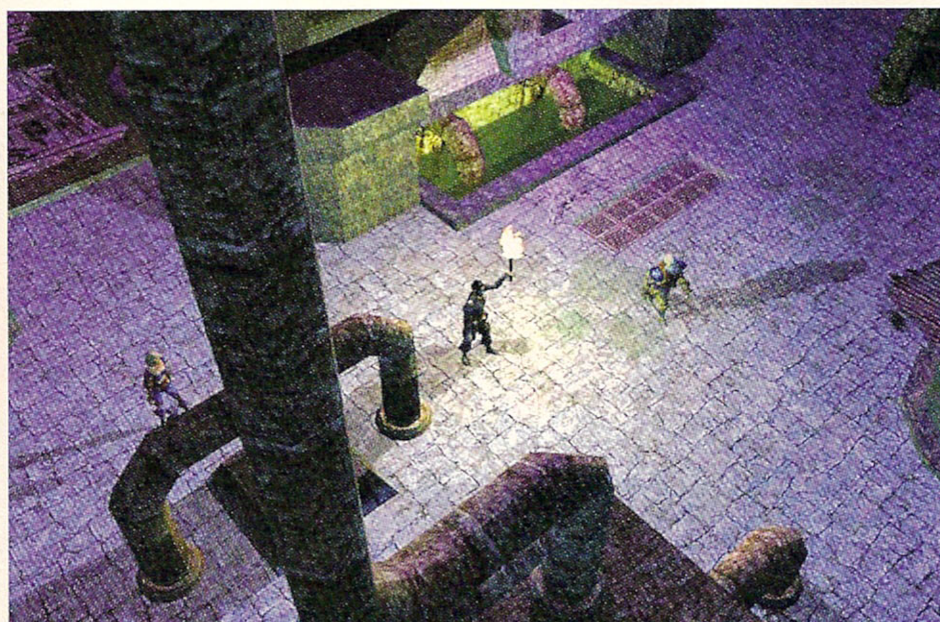
Trent Osner a profité de l'E3 pour nous faire une petite démonstration du Neverwinter Nights Tool Set, l'éditeur qui permettra aux Maîtres de jeu de créer leurs propres donjons.



Neverwinter NIGHTS

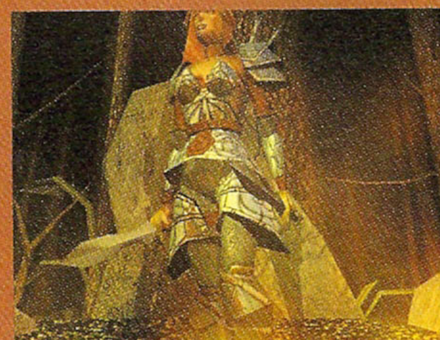
Rien de vraiment nouveau à vous signaler à propos de Neverwinter Nights. Nous avons pu voir tourner le jeu quelques minutes et, comme prévu, c'est très beau, avec une 3D bien propre, des ombres portées magnifiques et plein d'effets graphiques colorés lorsqu'on balance des sorts. Mais désormais, nous savons surtout pas mal de choses sur le Neverwinter Nights Tool Set, un ensemble d'outils conçus par Bioware pour que les Maîtres de jeu puissent proposer aux autres joueurs leurs propres niveaux et leurs propres quêtes. Petit rappel pour ceux qui débarquent : l'ambition des développeurs sur Neverwinter Nights est de nous offrir un jeu de rôle sur micro disposant d'autant de possibilités qu'un jeu de rôle papier. Le gros intérêt de ce titre, ce sera la possibilité de monter des















serveurs dédiés et d'accueillir des groupes d'aventuriers, c'est-à-dire d'autres joueurs connectés via Internet, et les faire participer à des quêtes créées par l'administrateur du serveur, qui tiendra donc le rôle de Maître de jeu.

Les aventures à monter soi-même

Le NW Tool Set sera composé de plusieurs modules, qui permettront d'assembler tous les éléments d'une quête classique. On trouvera d'abord un éditeur de niveaux, assez simple d'utilisation. Nous avons pu voir, en cinq minutes, un gars de chez Bioware créer un donjon d'une dizaine de pièces, avec des monstres, des NPC, des items (armes, armures...) et des structures préfabriquées comme des ponts au-dessus de la lave ou certains types de salles. Bien sûr, chaque entité placée pourra être finement paramétrée, et ceux qui aiment les boîtes de dialogue touffues, remplies de cases à cocher ou de champs à remplir, seront en extase. Ensuite, il faudra éditer les conversations des NPC, grâce à un module spécial, qui permettra de visualiser rapidement tous les embranchements possibles d'un dialogue selon les réponses que donneront les joueurs humains. Pour les aventures les plus complexes, on pourra aussi programmer des événements grâce à un langage de script très puissant qui utilisera une syntaxe proche de celle du C (là, ça calme un peu parce que le C, c'est pas vraiment le truc le plus facile du monde, ndrc). Enfin, une fois la quête terminée, il sera encore possible d'intervenir en temps réel, pendant le jeu, pour par exemple diminuer la puissance d'un monstre si l'on voit que les joueurs humains sont un peu faiblards, ou bien prendre le contrôle d'un NPC afin de rendre les dialogues plus vivants. Vous le voyez, les possibilités offertes aux Maîtres de jeu ne seront plus très éloignées de celles d'un jeu de rôle papier.



Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
BLIZZARD
Sortie
DÉCEMBRE 2001





Warcraft III
REIGN OF CHAOS



ALLEZ, VOUS REPRENDREZ BIEN ENCORE UNE PETITE LOUCHE DE WARCRAFT III ? CELA FAIT DEUX ANS QUE BLIZZARD NOUS PRÉSENTE SA CHOSE DE SALON EN SALON, ET PERSONNE NE SEMBLE SE LASSER DE SON GRAPHISME CHATOYANT. MAIS FAUDRAIT QU'ILS PENSENT À NOUS LE SORTIR QUAND MÊME, UN DE CES JOURS.

Cette année, sur l'E3, Electronic Arts a encore gagné haut la main la course aux décibels. Ils devaient avoir 50 000 watts, ou quelque chose comme ça, enfin c'était délirant. Quelques mètres plus loin, dans le hall principal, Konami et Blizzard se battaient pour la médaille d'argent. Leur mur vidéo bardé d'enceintes était presque l'un en face de l'autre, et le nouveau trailer de Metal Gear Solid 2, toujours aussi impressionnant, a fièrement bataillé pendant trois jours contre la cinématique à plein pot de Warcraft III. Une très belle cinématique d'ailleurs, en images de synthèse, digne d'une bande-annonce de film. On y voit une armée d'orcs revenir au grand galop pour massacrer une nouvelle fois tout ce qui bouge dans les environs, avant qu'une voix de baryton nous annonce qu'à l'hiver 2001, le sort du monde sera entre nos mains. Purée, ça donne envie d'y être.









Traannsmutation !

Jusqu'à présent, à chaque nouveau salon, Blizzard nous a annoncé des modifications assez radicales du gameplay de Warcraft III. Au début, c'était un fier « RPS » pour Role Playing Strategy, c'est-à-dire un concept un peu obscur mélangeant de jeu de rôle et stratégie temps réel. Puis, on nous l'a dégraissé progressivement, en disant que finalement, ce n'est pas si bien, qu'il fallait se recentrer sur la stratégie plutôt que sur le côté jeu de rôle, et patati, et patata... Finalement, Blizzard en est aujourd'hui arrivé à ce que tout le monde pressentait depuis le début : Warcraft III sera plus que jamais un clone de Warcraft II, misant tout sur la stratégie. Il y a aura bien sûr de nombreuses améliorations, au niveau graphique évidemment, avec un moteur 3D qui s'annonce exceptionnel, capable d'afficher des décors et des unités magnifiques, mais aussi au niveau du gameplay. On pourra notamment découvrir les héros, des unités, parfois de taille impressionnante, qui disposeront de pouvoirs spéciaux et qu'on conservera pendant plusieurs missions. Certes, Warcraft III n'est plus aussi ambitieux et innovant qu'on l'espérait, mais lorsqu'on le voit tourner, on a toujours autant envie d'y jouer.

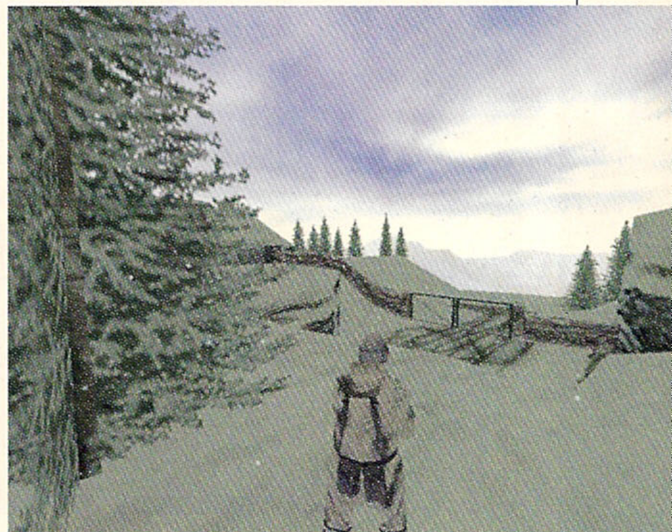
Genre **NOUVELLE CAMPAGNE**
Développeur **RED STORM**
Sortie **OCTOBRE 2001**

Rogue Spear
BLACK THORN

ENCORE UNE NOUVELLE CAMPAGNE POUR ROGUE SPEAR... ÇA NE S'ARRÊTERA DONC JAMAIS ? ALLEZ, ON NE VA PAS SE PLAINDRE, C'EST TELLEMENT AGRÉABLE CES PETITES SAUTERIES EN GILET PARE-BALLES. CETTE FOIS-CI, RED STORM NOUS METTRA FACE À UNE BANDE DE TERRORISTES QUI S'AMUSERONT À COPIER LES PLUS BELLES OPÉRATIONS DE LEURS AÎNÉS.

Rogue Spear : Black Thorn sera un nouvel add-on en stand-alone pour Rogue Spear. On pourra donc y jouer séparément, ou bien lancer les missions par l'interface classique du jeu original. Faisant suite à Urban Assault et à Covert Operations, Black Thorn sera donc la troisième campagne supplémentaire pour Rogue Spear. Notez qu'on en attend encore une quatrième, en chantier chez les Coréens de Kama Studios, que Ubi Soft pourrait éditer d'ici la fin de l'année. C'est ce qu'on appelle une franchise bien rentabilisée... Black Thorn arrivera dans l'emballage avec seize nouvelles cartes. Dix d'entre elles composeront la campagne solo, dans laquelle on devra buter des fanatiques qui s'amuseront à rejouer le best-of des cinquante dernières années en matière d'opérations terroristes. En clair, ils organiseront les mêmes prises d'otage, dans la même configuration de lieu, et on devra les en déloger en utilisant les tactiques et les armes actuelles, sans refaire les erreurs du passé. Les six autres cartes seront dédiées au multijoueur, qui s'enrichira d'ailleurs d'un nouveau mode. Celui-ci reprendra le principe de la chasse à l'homme : une équipe de chasseurs, armés seulement des pistolets de base, devra trouver et abattre un joueur isolé, qui lui pourra emporter le fusil de son choix. Il me reste à vous parler de l'arsenal, qui accueillera pas moins de quatorze nouveaux jouets. Entre autres, on pourra flinguer ses camarades de jeu avec le FN P90 et le Steyr TMP (deux flingues bien connus des joueurs de Counter-Strike), le FAMAS G2, le Valmet M82 et un nouveau fusil de snipe, le SIG SSG3000. Amis pacifistes et militants anti-armes à feu, tout ce bonheur vous attend pour octobre 2001.







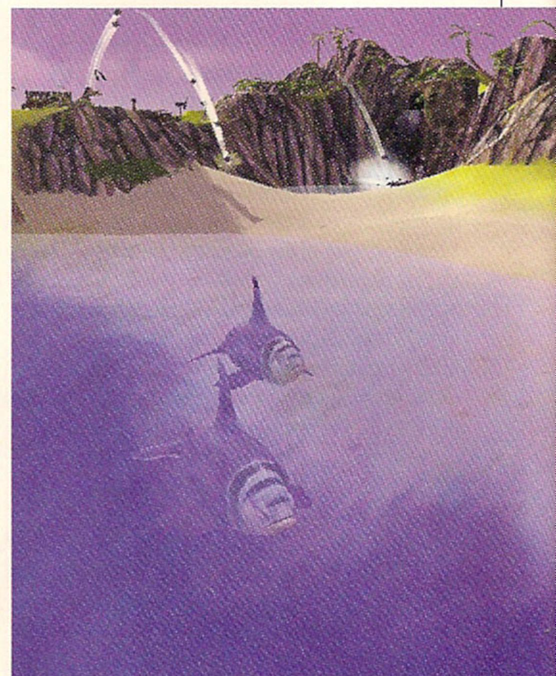








Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL ANIMALIÈRE
Développeur
RELIC ENTERTAINMENT
Sortie
2002





Sigma

THE ADVENTURES OF REX CHANCE

Un des gros absents de ce salon était Homeworld 2, dont la présentation semble avoir été annulée sans explication. En revanche, Relic présentait bien Sigma, le nouveau strat' temps réel d'Alex Garden, qu'on pourrait qualifier de... euh... surprenant.

Les voilà enfin, les premières photos d'écran de Sigma. On vous en a mis là, là, et là aussi. Ça a l'air joli, hein ? Bah quand ça tourne, c'est tout aussi joli. M'enfin, pas de quoi non plus sauter au plafond par rapport à l'ensemble des jeux présentés sur le salon, car il faut bien dire que cette année, il y a eu un gros saut technologique. Les développeurs profitent enfin de la puissance des chipsets graphiques de dernière génération de chez messieurs Nvidia et ATI. Sigma est donc beau, mais il n'a pour l'instant rien de vraiment extraordinaire à afficher par rapport à la concurrence, et l'univers semble moins fascinant et épique que celui de Homeworld. N'ayez pourtant pas l'impression que je casse ce jeu avant même d'y avoir joué, comme un vilain journaliste plein de préjugés. Un jeu n'est pas qu'un moteur et Sigma devrait apporter un peu de sang neuf au genre de plus en plus sclérosé qu'est la stratégie temps réel. La grosse nouveauté devrait concerner la possibilité de créer ses propres unités. Des unités zarbi, issus du croisement d'espèces d'animaux diverses. Lors de la démonstration qui nous a été faite, il était par exemple possible de voir un vague fauve en action, en train d'attaquer à la manière d'un caméléon une unité beaucoup plus grosse qui semblait être un rhinocéros-artilleur. On pourra ainsi s'amuser à mixer tout un bestiaire de 50 espèces pour obtenir l'armée la plus efficace, et se fabriquer des aigles-bombardiers à pattes de sauterelle, des girafes d'assaut avec des ailes de libellules, ou que sais-je encore. Sigma s'annonce donc très spécial, très original, et ces combats entre animaux mutants devraient agréablement nous changer du classique face à face entre les tanks et les lance-missiles. Pour finir, je vous touche quelques mots du scénario, sur lequel on a obtenu quelques précisions : le jeu se déroulera en 1930, et on devra se battre sur un archipel isolé de 14 îles, tout au long des 15 missions de la campagne solo, contre un fou dangereux qui voudra détruire la région. Ouaip, chez Relic, on ne veut pas faire dans le conventionnel.







Genre
SHOOT 3D BIEN VIOLENT

Développeur
RAVEN SOFTWARE

Sortie
MARS 2002

Soldier of Fortune 2
DOUBLE HELIX



L'air fier et idiot, le M16 au poing, les deux couilles bien rangées dans le slip réglementaire, c'est une fois de plus en mercenaire brutal que Raven Software va nous proposer de parcourir le globe. Cette fois avec le moteur de Quake 3 en guest-star.

Devant une foule d'Américains béats, quelques machines faisaient tourner Soldier of Fortune 2 sur le stand d'Activision. C'était la première fois qu'on voyait le jeu en action, et les impressions sont plutôt positives. Passons rapidement sur le gameplay, qui ne devrait pas beaucoup changer par rapport à celui du premier épisode. Apparemment, les seules différences devraient concerner la possibilité de buter les soldats du Tiers-Monde à partir de différents véhicules (on a ainsi pu assister à l'attaque d'un campement depuis un hélicoptère, en dirigeant la mitrailleuse lourde de l'engin) et la présence, sur certains niveaux, de soldats alliés qui donneront un coup de main lors des combats. En ce qui concerne la réalisation, nous avons pu admirer à loisir la manière dont les designers de Raven ont utilisé le moteur 3D de Quake 3 pour afficher des décors réalistes : jungle, aéroport, base polaire, village européen, tout cela est parfaitement modélisé, avec des textures très réussies. Certains aspects techniques du jeu sont même carrément impressionnants, comme ces champs de hautes herbes qui bougent au rythme du vent (ça rappelle la scène « Nature » de 3D Mark 2001, en un peu moins beau quand même) ou la finesse des détails sur les personnages (regardez les photos qui parsèment cette page pour vous en convaincre).







Mais on ne peut pas parler de Soldier of Fortune 2 sans évoquer l'odeur un peu malsaine qui flotte autour de ce jeu. Il y a toujours quelques aspects dérangeants comme cette volonté manifeste de faire du gore et du violent dans un but mercantile, ou encore le fait que le sponsor officiel du jeu soit un magazine peu fréquentable, très prisé par les fanatiques d'armes à feu, les ultra-militaristes en tout genre, et les beaufs américains bien à droite. C'est évidemment très beurk, même si cela n'enlève rien au fort potentiel ludique de ce titre.

Genre **STRATÉGIE TEMPS RÉEL**
Développeur **LUCASARTS / ENSEMBLE STUDIOS**
Sortie **AUTOMNE 2001**

LucasArts n'en finit plus d'accommoder Star Wars à toutes les sauces. Après des flopées de jeux d'action, de course, de combats spatiaux, et en attendant les premiers jeux de rôle micro inspirés de cet univers (Star Wars Galaxies, en massivement multijoueur, et Star Wars Knights of the Old Republic, développé par Bioware), on va donc pouvoir s'attaquer au premier Strat' temps réel de la collection. Les connaisseurs me rétorqueront qu'avant ça, il y avait déjà Force Commander, mais le jeu est une telle foirade que, par charité chrétienne, j'ai choisi de l'effacer de ma mémoire et de ne plus jamais l'évoquer dans un texte. Ah, raté. Mais qu'importe, parlons un peu de Star Wars Galactic machin mes couilles, euh, pardon, Battlegrounds. Ils les font vraiment trop longs, ces noms de jeux.





Bon, c'est vrai, Star Wars Galactic Battlegrounds n'était pas le jeu le plus impressionnant du salon. Mais il y a quand même LucasArts derrière, et tout le savoir-faire d'Ensemble Studios, les créateurs de Age of Empires. Alors on va garder un œil dessus.



Star Wars GALACTIC BATTLEGROUNDS





Ce nouveau titre utilisera la technologie mise au point par Ensemble Studios pour Age of Empires, c'est-à-dire un moteur graphique 2D très propre, bien détaillé, qui servira ici à afficher des décors et des unités piochés dans les quatre films de Lucas. On retrouvera ainsi les quadripodes impériaux, les Snowspeeders, les Stormtroopers de l'Empire, les AT-AT, toutes les déclinaisons des chasseurs TIE, les X-Wing de l'Alliance Rebelle, les droïdes de la Fédération et j'en passe. Tout ce beau monde s'affrontera sur Hoth, Tatooine, Naboo et d'autres lieux familiers de l'univers Star Wars. Le jeu tournait sur le stand LucasArts, et on ne peut pas vraiment dire, pour l'instant, que sa réalisation soit très impressionnante. Les animations en particulier font encore un peu cheap, mais ce n'est pas très grave. L'intérêt d'un STR se trouve dans l'équilibre des unités, la variété des missions, la qualité de l'Intelligence Artificielle, autant de choses qu'on a du mal à voir lors d'une démonstration de dix minutes dans une pièce surpeuplée. On va donc attendre l'automne, date de sortie prévue du jeu, pour savoir si LucasArts a enfin réussi à nous faire un jeu de stratégie digne de ce nom.

Arx FATALIS

Cela fait longtemps qu'on attendait un vrai remplaçant pour Ultima Underworld. Avec Arx Fatalis, il semble que ce soit enfin pour bientôt. Coq sur le gâteau, le mérite en revient à des Français... cool.

Ultima Underworld, mince, ce n'est pas rien, c'est quand même le jeu qui a scotché tout le monde à l'époque de sa sortie. D'ailleurs, pour tout vous dire, c'est le soft qui m'a convaincu d'acheter mon premier PC. Je sais, vous vous en foutez, mais j'aime bien raconter ma vie... Bref, c'est ainsi que nous nous sommes retrouvés forts excitationnés par la présentation du soft, réalisée sur le stand de Fishtank par les sympathiques frenchies d'Arkane Studios. Arx est en fait le nom d'un royaume souterrain, dans lequel vous débutez la partie en qualité de prisonnier. Pas glop, surtout que la raison de cet enfermement est, semble-t-il, de servir de matière première pour un sacrifice. Oui, il faut préciser que le Malin est le propriétaire des lieux, et que le destin d'humain n'est pas des plus enviables dans ces contrées. Mais comme vous n'êtes pas du genre à vous laisser marcher sur les bottes en cuir bouilli, vous allez trouver un moyen de vous enfuir, dans un premier temps, et de bouter le Démon hors de ce monde, dans un second.

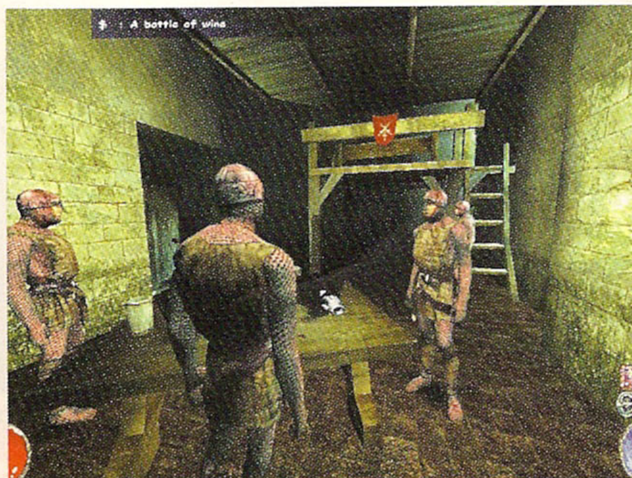
Ambiance médiévale fantastique à tous les étages

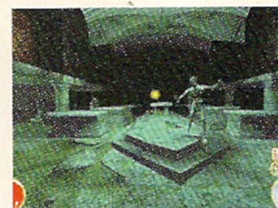
Comme le précise l'intertitre, le contexte médiéval fantastique d'Arx Fatalis va vous faire évoluer dans un environnement que les habitués du genre pourraient qualifier de familier. Souterrains, pièces sombres et cavités sont effectivement peuplés de nombreux trolls, gobelins, mages et monstres divers. À propos des Personnages Non Joueurs, il est intéressant de signaler que leur comportement répond à divers stimuli : ils peuvent vous entendre, vous sentir, parler





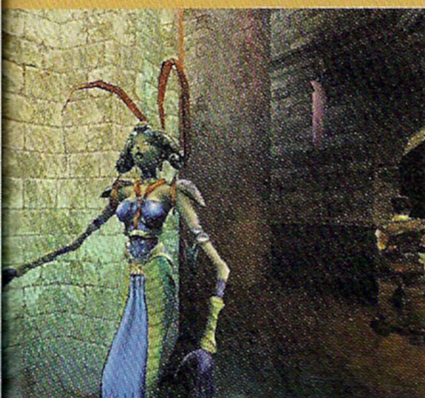






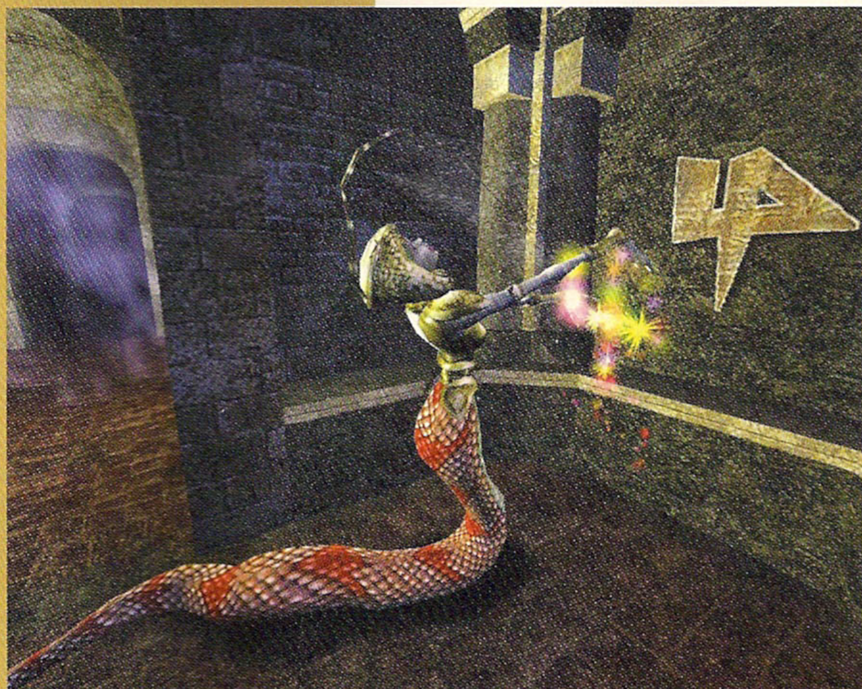
Genre JEU DE RÔLE
Développeur ARKANE STUDIOS
Sortie FIN 2001



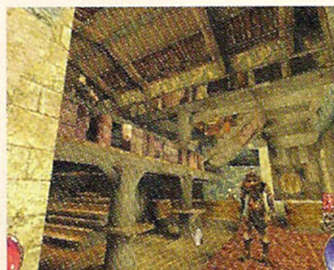


entre eux, se lancer à votre recherche, ce qui au final devrait apporter une certaine spontanéité à leurs réactions. Enfin, on verra bien. Comme il se doit, la magie fait partie intégrante de l'univers d'Arx Fatalis. À ce titre, vous serez apte à lancer une cinquantaine de sorts, et ce en combinant des runes (comme dans Ultima Underworld). À l'instar de Black & White, la convocation des sorts se fera par l'intermédiaire de la souris, en dessinant à l'écran le signe des runes concernées. À n'en pas douter, cet aspect sera un point particulièrement plaisant du gameplay, s'il s'avère correctement réalisé bien sûr. Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, votre héros est doté de caractéristiques qu'il sera de bon ton d'augmenter, en accomplissant les nombreuses sous-quêtes proposées sur son chemin. Toujours dans le trip rôle, tous les PNJ (voir lexique) que vous rencontrerez, monstres y compris, ne seront pas systématiquement des ennemis. Il ne sera donc pas inutile de parler avant de frapper systématiquement sur tout ce qui a la peau verte et des tentacules. Mais ce qui nous a assurément le plus marqués dans Arx Fatalis, c'est la profondeur d'interaction que les développeurs ont souhaité intégrer entre l'environnement et le joueur. Le héros pourra réaliser des tonnes de petites actions, à première vue peu importantes, mais dont certaines pourront s'avérer salvatrices. Imaginons que vous ayez besoin de vous restaurer, mais que vous n'ayez pas de nourriture sous la main. Qu'à cela ne tienne, trouvez du blé, un rouleau pour le moudre, un four, et vous voilà prêt à faire cuire du pain... Des exemples comme ça, le jeu en contiendra des dizaines, et il y a fort à parier que même les idées les plus saugrenues n'auront pas été oubliées par les développeurs. En ce qui concerne l'aspect technique et artistique, Arx Fatalis semble tenir la route : le graphisme est « chaud », les effets spéciaux des sorts bien sympathiques, et les combats semblent jouables (au corps à corps ou à distance). Bref, voilà qui s'annonce de très bon augure pour nos prochaines longues soirées d'hiver. Si, si, il faut commencer à y penser, on y est presque.

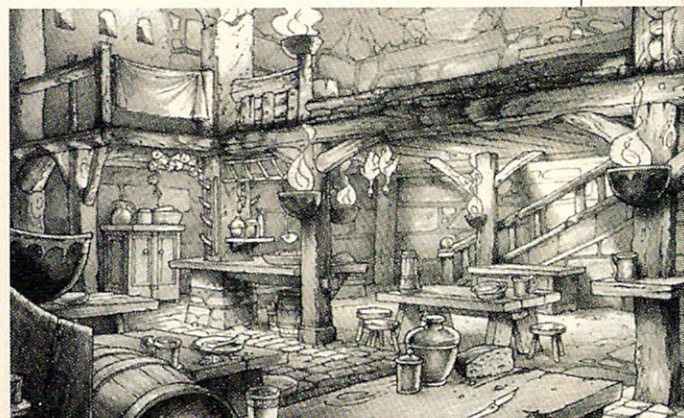












Genre **SHOOT 3D**
Développeur **LEGEND ENTERTAINMENT**
Sortie **DÉBUT 2002**



Unreal 2

Parmi les nombreux jeux montrés pour la première fois à l'E3, Unreal 2 était bien sûr l'un des plus attendus. Legend Entertainment, à qui Epic a confié le soin de développer cette suite, n'a pas manqué son entrée en scène.

Il reste encore un an de développement aux forçats de chez Legend Entertainment pour terminer Unreal 2. On comprendra donc aisément qu'ils n'aient pas vraiment pu nous montrer une mission dans son intégralité, mais plutôt quelques morceaux de jeu par-ci par-là, histoire de nous faire profiter des prouesses de leur moteur graphique. Bref, c'était plutôt à une jolie démonstration technologique à laquelle nous avons assisté. Première constatation : c'est ultra-beau. On sent encore la patte graphique caractéristique de Unreal, avec des couleurs assez vives et les inévitables effets de halo ou de brouillard. Seconde constatation : c'est vraiment ultra-beau. Les missions se dérouleront très souvent en extérieur, avec des reliefs qui ont perdu leur côté anguleux, et les level-designers semblent avoir joyeusement oublié les vieilles contraintes liées au nombre de polygones. On a eu droit à quelques moments bien impressionnants, comme un énorme zoom au fusil de snipe pour aller admirer, des centaines de mètres plus loin, une sorte de bestiole volante parfaitement détaillée ; ou une visite dans une salle spécialement conçue pour faire périr les cartes graphiques avec des murs irréguliers, des formes courbes de partout et des textures en très haute résolution. À part ça, rien de vraiment neuf par rapport à ce qu'on savait déjà. On a pu découvrir l'Atlantis, le vaisseau dans lequel on retournera entre chaque mission, et voir l'interface de dialogue avec les membres de l'équipage. On a aussi vu le début d'une mission défensive, où l'on devra dispatcher des troupes alliées en leur donnant des ordres du style « Défendre salle de contrôle » ou « Garder porte principale », avant que des hordes de Skaarjs ne viennent tenter de capturer le bâtiment. D'autres missions de ce genre sont prévues, ce qui devrait agréablement nous changer du gameplay parfois répétitif des shoots à la 1re personne.







Nos jeux sont tellement bons...



S.W.I.N.E.



Car Tycoon



Beam Breakers



Rim Battle Planets





Etherlords



Call of Cthulhu



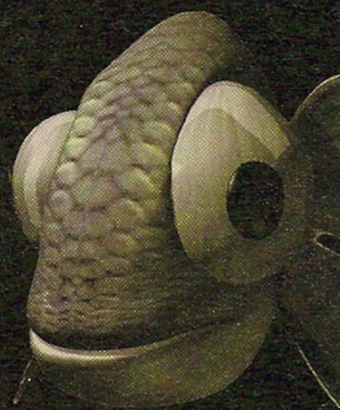
Arx Fatalis



AquaNox

...pourquoi se fatiguer à faire de la pub ?





bientôt sur vos PC...

www.fishtankgames.com

QUE L'ON SOIT FAN DE « SOLDAT RYAN » OU PAS, IMPOSSIBLE DE NE PAS RESTER BOUCHE BÉE DEVANT LA PRÉSENTATION DE MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT. CAR CE QU'ON VOUS PROPOSE ICI, C'EST DE L'ACTION COMME JAMAIS VOUS N'EN AVEZ ENCORE VU, OU TOUT DU MOINS RESSENTI. DÉFINITIVEMENT BLUFFANT.

Genre	ACTION
Développeur	2015
Sortie	FIN 2001

Medal Of Honor ALLIED ASSAULT

« Tiens, c'est bizarre tout ce monde qui attend pour voir ce soft... », me suis-je bêtement dit en m'approchant du stand d'Electronic Arts. « Après tout, Allied Assault, c'est un shoot 3D de plus, ce n'est pas le premier, ça ne sera pas le dernier... », rajoutais-je in petto, encore plus stupidement, un tantinet blasé. Mais alors que nous intégrions, Ivan Le Fou et moi, la salle de présentation, un doute commençait toutefois à germer. « Bon, c'est vrai que la vidéo d'intro est super sympa, mais de là à ameuter la foule à ce point, il doit y avoir autre chose... ». Et effectivement, il y avait autre chose. Mais reprenons les choses dans l'ordre. La présentation a commencé par cette fameuse scène cinématique d'intro, dans laquelle on assiste au débarquement allié sur les plages de Normandie, en caméra subjective. Rien à dire, elle est magnifique, et on se piquerait volontiers au jeu des sept erreurs entre les plans cinématographiques de « Soldat Ryan » et ceux de l'intro. Bah après tout, si copie il y a, ce n'est pas bien grave, car le résultat est là : on plonge dans l'ambiance aussi facilement qu'un Bueno dans le ventre d'Ackboo. C'est tout dire. C'est alors que le jeu proprement dit commence, et stupéfaction, on revit la même chose que dans la séquence d'intro, cette fois en 3D temps réel. OK, c'est un poil moins beau, mais ça en jette un max...



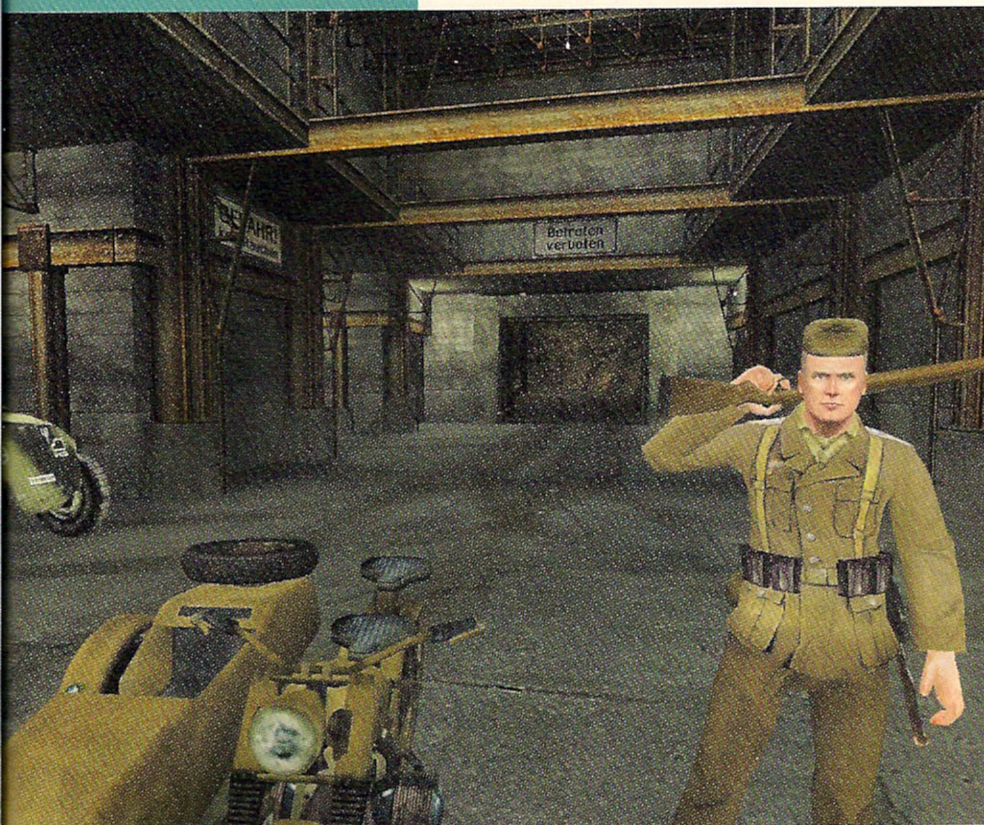






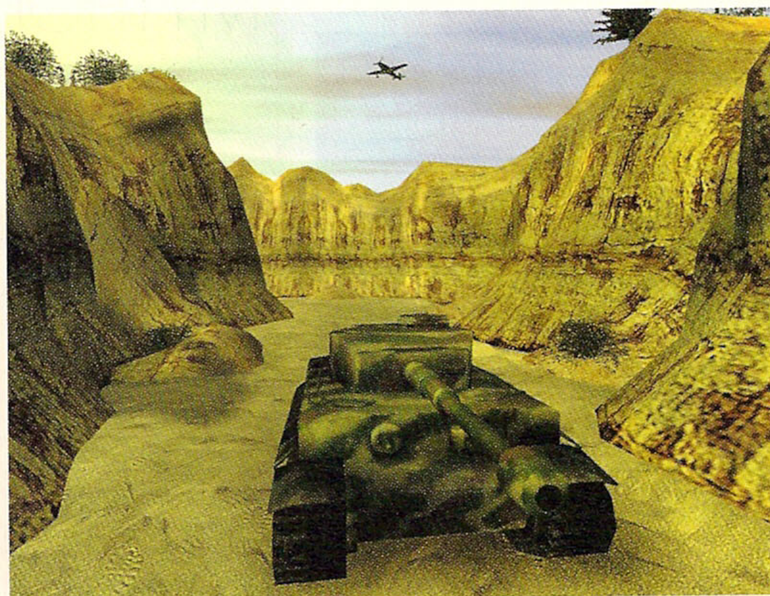
Bienvenue en enfer

Vous voici donc dans la peau d'un soldat allié, assis dans sa barge de débarquement, attendant nerveusement que la porte s'abaisse sur le sable de Normandie. Vous jetez un rapide coup d'œil autour de vous, et vous assistez à l'explosion d'une barge alors qu'un obus allemand vient de la toucher. Les corps volent à plusieurs mètres de hauteur, ce qui n'a pas pour effet de vous rassurer sur votre avenir immédiat. Les balles sifflent de toutes parts, des gerbes d'eau sont soulevées par les tirs ratés des canons ennemis... bref, cette fois vous y êtes, c'est la guerre, la sale, la vraie... La porte de la barge s'ouvre enfin, alors que votre supérieur vous gueule l'ordre de vous jeter à l'eau. Vous voici marchant péniblement dans la mer, essayant de rejoindre la rive sans vous prendre un projectile au passage. D'autres ont moins de chance que vous, et vous voyez vos camarades tomber.en nombre sous les rafales teutonnes. Alors que vous rampez maintenant sur le sable, vous tournez la tête pour voir un soldat traîner un blessé pour le mettre à couvert. Pas de bol, deux secondes plus tard, un obus leur tombe sur le facial, remplaçant les deux hommes par un gros cratère. Ambiance, ambiance... Et ce bruit infernal qui ne faiblit pas, composé d'explosions, de cris, de balles qui ricochent... du jamais vu question immersion ! Vous rejoignez maintenant ce qu'il reste de votre groupe, situé à l'abri derrière une petite dune. C'est alors que votre officier vous assigne votre première vraie mission, en plus de celle consistant à rester en vie : récupérer le bazooka sur le corps d'un soldat,



afin de réduire au silence le nid de mitraillettes qui empêche le groupe d'avancer. Après vous être exécuté tant bien que mal, en sautant de trous d'obus en trous d'obus (et en abrégeant quelque peu l'histoire aussi, parce que demain on y serait encore...), vous voici maintenant à l'intérieur d'un bunker, chargé de faire le ménage par le vide. Action garantie. Hop, fin de la première mission. L'assistance reste silencieuse, encore frappée par ce qu'elle vient de voir. La seconde mission de cette démo débute instantanément, et concerne cette fois la libération d'un petit village bourré de snipers. Votre groupe avance doucement, échangeant quelques plaisanteries, alors que la pluie tombe et que les lieux semblent abandonnés. D'un seul coup, les premiers tirs se font entendre, et l'équipe s'éparpille dans tous les sens pour déloger la vermine. Après avoir neutralisé les tireurs embusqués, vous voici maintenant nez à nez avec un gros char défonçant tout sur son passage, jusqu'à ce qu'un raid aérien allié ne vienne mettre un terme à ses intentions malfaisantes... Ouahhhh, quelle claque ! À n'en point douter, et sans trop se mouiller, Allied Assault est un shoot 3D qui fera date lors de sa sortie. L'ambiance dégagée est tripante à souhait, grâce à de nombreuses scènes scriptées (intégrées à la vingtaine de missions du jeu), à une bande son qui décoiffe, et enfin à une réalisation de choix (merci le moteur de Quake 3). Vivement Noël !











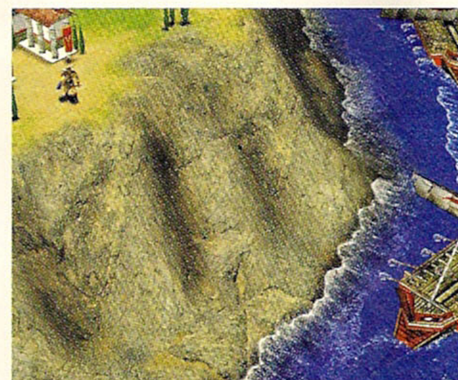


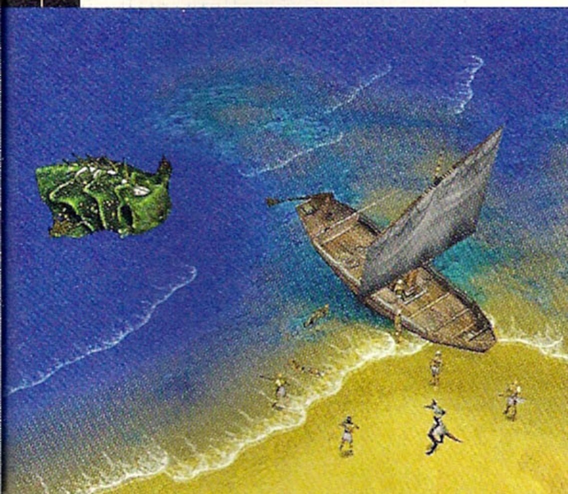
Le voici donc, le nouveau Age, celui que tout le monde attend la souris entre les dents. Loin des contextes historiques abordés jusqu'à présent, Age of Mythology traitera cette fois de cette période mythique où légendes, héros, dieux et monstres se côtoyaient journellement. À ce titre, le joueur dirigera aussi bien des unités humaines que des créatures célèbres, à l'instar des minotaures, des griffons, des géants, ou encore des cyclopes.
Au total, une vingtaine de créatures mythologiques seront ainsi présentes (plus quelques autres cachées), chacune d'elles possédant bien évidemment avantages et attaques spéciales.
Par exemple, le Minotaure a un don inné pour projeter ses adversaires à plusieurs mètres de distance d'un seul coup de tête, ce qui n'est pas sans provoquer un certain effet comique lorsque cela survient en plein cœur d'une mêlée (un peu comme dans les dessins animés, quoi). De la même façon, les héros disposent de pouvoirs divins particulièrement puissants (trop ?), comme celui qui rase purement et simplement tout un pan de la carte grâce à la chute d'un météore. Merci qui ? Merci Râ. Oui, il faut préciser qu'il est possible de s'attirer les faveurs des dieux, histoire de bénéficier d'un petit coup de main durant le combat. Outre Râ, on parlera de Thor, qui sera susceptible de piéger vos ennemis dans une tempête de neige, ou encore d'Hercule, qui consentira peut-être à vous prêter main-forte en cas de nécessité.



LES CRÉATEURS D'AGE OF EMPIRES VONT-ILS DE NOUVEAU SÉDUIRE LA PLANÈTE AVEC LEUR PROCHAIN STRATÉGIE TEMPS RÉEL ? MYSTÈRE, MÊME SI LA NOTORIÉTÉ DES PRÉDÉCESSEURS DE AOM DEVRAIT SUFFIRE À LUI PROMETTRE UN AVENIR RADIEUX.

Age of MYTHOLOGY







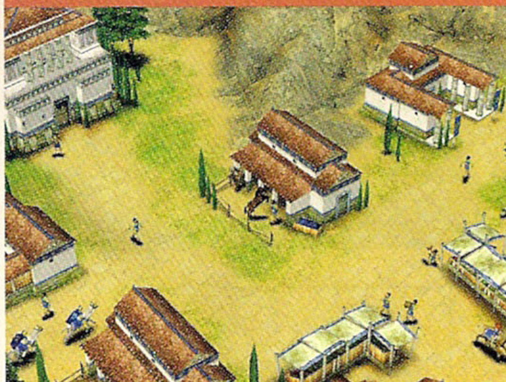
Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Développeur
ENSEMBLE STUDIOS

Sortie
PRINTEMPS 2002

Un moteur tout beau tout neuf

Fini la 2D, Age of Mythology est désormais entièrement en 3D. Ensemble Studios utilise un moteur propriétaire, et les bougres ne semblent pas peu fiers du résultat. Il faut avouer que le graphisme est de bonne facture, même si l'abandon du bitmap entraîne une légère perte de finesse et du détail des structures. D'un autre côté, les animations des personnages sont beaucoup plus riches qu'auparavant, grâce aux centaines de mouvements implémentés. En ce qui concerne le terrain, les animations d'ambiance n'ont pas été oubliées. On assistera au flux et au reflux de la mer sur les rivages, aux éruptions volcaniques, à des tremblements de terre, ou encore à des tornades. Côté gameplay, Ensemble Studios a voulu conserver de nombreux éléments des Age of Empires. On retrouvera le principe des Merveilles à construire, l'arbre technologique, le système de passage d'un âge à l'autre, ainsi que les recherches et les bonus propres à chaque civilisation. À ce propos, vous pourrez prendre en main la destinée des Grecs, des Nordiques ou des Égyptiens.

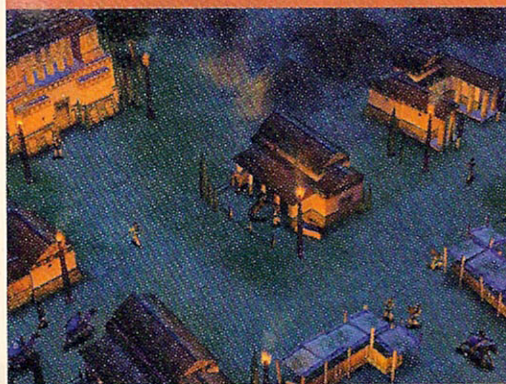




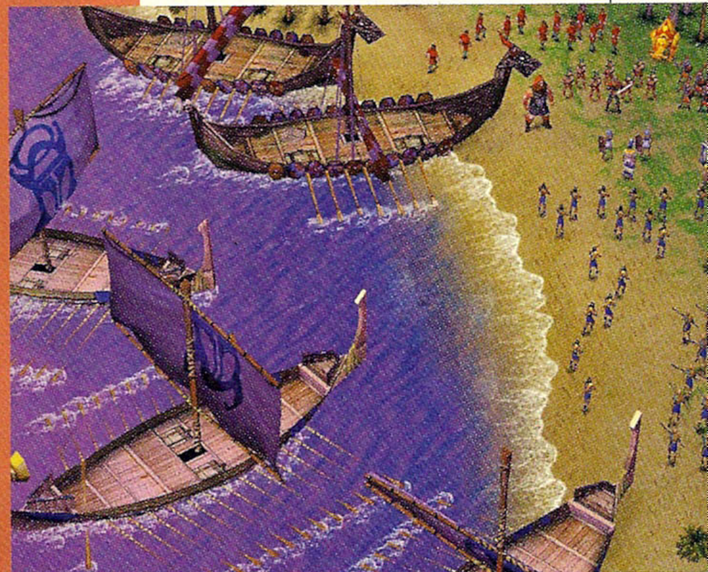
Parlons chiffres

Pour l'aspect multijoueur de la bête, Ensemble Studios nous promet une vingtaine de comportements d'I.A. (en squirmish), quinze types d'environnement, treize variantes de jeu, un générateur aléatoire de cartes, ainsi que cinq situations de départ différentes. En mode solo, le modèle économique revisité (avec l'apparition de nouveaux types de fermes) devrait offrir plus de possibilités de commerce et d'échange entre les parties en présence. En résumé, après ce premier contact, il semble qu'Ensemble Studios n'ait pas voulu prendre trop de risques en tablant sur une évolution cosmétique, et en conservant le gameplay bien rodé qui a fait sa fortune…









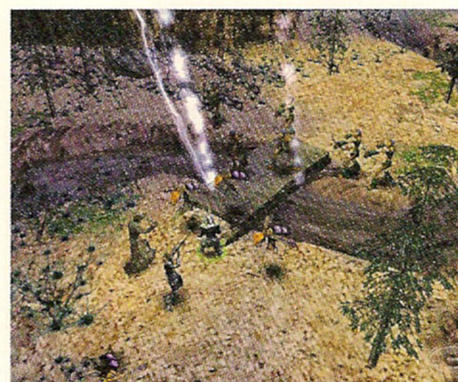


Déjà montré lors de l'E3 2000, Dungeon Siege s'annonce plus que jamais comme un titre fort, mélangeant habilement action et jeu de rôle light. Oui, un peu comme Diablo 2, vous avez raison.



Dungeon SIEGE

Après la présentation effectuée par Chris Taylor, pas farouchement différente de celle que nous avions pu voir l'année passée (voire moins complète…), nous avons eu le loisir de jouer quelques minutes à Dungeon Siege. Oui, avec nos petits doigts à nous qu'on aime. L'aventure commence alors qu'un inconnu vous offre des fleurs… euh, non, alors qu'un inconnu vient agoniser sur votre paillasson, vous avertissant de l'arrivée imminente de gobelins farceurs. Votre sang ne fait qu'un tour, et vous voilà dans le jardin en train de punir les malfaisants comme il se doit, à coups de couteau et de massue. Les premiers instants de jeu font irrésistiblement penser à ceux d'un Diablo II, dans le sens où, cliquage frénétique en moins (il suffit de cliquer une seule fois sur le monstre visé), vous passez votre temps à occire et à récupérer des objets sur vos victimes. Toutefois, au-delà de cette indiscutable ressemblance de principe, se trouvent diverses choses qui permettront de faire la différence avec le soft de Blizzard. La première concerne l'environnement en 3D, qui s'avère tout simplement magnifique. Les arbres bougent sous l'action du vent, l'eau s'écoule dans les rivières, et l'affichage est rapide à souhait. Bon, OK, il y a quand même de fortes chances que la carte vidéo soudée au PC et utilisée pour la démo soit une GeForce 3, mais en attendant, c'est super chouette. Les photos d'écran ne rendent d'ailleurs pas hommage à ce que nous avons vu tourner.





Genre ACTION/RÔLE
Développeur GAS POWERED GAMES
Sortie FIN 2001

Un Diablo II, bien amélioré tout de même

Dungeon Siege a la bonne idée de proposer le jeu en équipe, même lorsque l'utilisateur s'amuse tout seul. Il peut ainsi mener un groupe d'une huitaine de personnages, sans aucune contrainte de caste ou de classe. Vous mélangez magiciens, archers ou combattants, et décidez de la tactique de combat à employer grâce à un moteur comportemental assez simple. Il est donc possible de mettre au point des stratégies permettant d'exploiter au mieux les compétences de chacun. Certains attaqueront à distance, d'autres iront chercher le corps à corps, enfin vous voyez le principe. Diverses formations sont également sélectionnables, ce qui, en résumé, n'est pas sans rappeler le système de gestion de groupe présent dans Baldur's Gate 2. Bien sûr, ce qui est faisable en solo le sera en également en multi, et huit joueurs pourront ainsi éventrer du monstre simultanément. En ce qui concerne les combats, on nage en plein dans le trip de l'heroic-fantasy, à savoir un mélange de sorts magiques et d'armes de brutasses. Pour terminer, on reviendra sur un point technique déjà connu, mais toujours aussi impressionnant, à savoir l'absence totale de chargement. Ainsi, vous passerez des extérieurs aux intérieurs sans aucune coupure, et vous pourrez vous balader dans l'univers du jeu sans jamais voir l'ombre d'un poil de jambe d'une barre de loading. Grâce à cet ingénieux système, l'action ne s'interrompt jamais, et cela représentera un gros plus pour la sensation d'immersion. Pour ceux qui se sentent l'âme d'un créateur de mondes, Dungeon Siege intégrera un éditeur permettant de chambouler de fond en comble le jeu, par exemple au niveau des quêtes, du graphisme, ou des règles de jeu. Voilà qui devrait rapidement créer une communauté assurant une grande durée de vie au jeu, à l'instar des mods chez les shoots 3D.
Que dire d'autre, excepté qu'à n'en point douter, Dungeon Siege sera un des jeux à guetter en cette fin d'année ? Bah pas grand-chose, sinon que c'est l'heure de ma première partie de Badminton, et que je vais donc vous laisser à votre saine lecture. Il paraît que ça tue, ce truc.









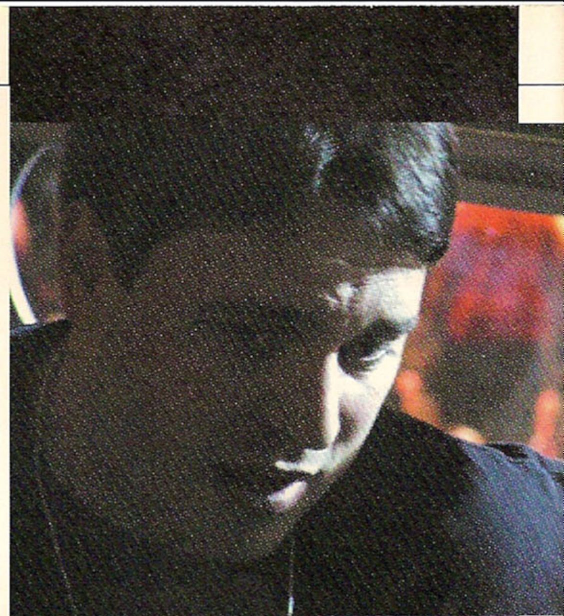




Chris Taylor

interview

CRÉATEUR DE DUNGEON SIEGE



DUNGEON SIEGE A BEAU ÊTRE BOURRÉ DE PROMESSES, IL N'EN POSSÈDE PAS MOINS SES PETITES ZONES D'OMBRE (VOIR JOYSTICK N° 126). C'EST CE QUE NOUS AVONS TENTÉ D'ÉCLAIRCIR AVEC LE GARS CHRIS TAYLOR.

BONJOUR, MONSIEUR TAYLOR. QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ VOULU NOUS MONTRER, CETTE ANNÉE, AVEC VOTRE DÉMO ?

Nous avons voulu vous offrir un échantillon des différents lieux de notre monde, des différentes créatures que vous pourrez rencontrer, des différents sorts que vous pourrez utiliser – avec nos fantastiques effets de particules et nos lumières dynamiques colorées...

C'EST VRAI QUE SUR LE PLAN VISUEL, IL EN JETTE DAVANTAGE QUE TOTAL ANNIHILATION, VOTRE PRÉCÉDENT JEU. MAIS CE QUI ÉTAIT FASCINANT DANS T.A., C'ÉTAIT QUE CHAQUE PARTIE POUVAIT ÊTRE COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTE DES PRÉCÉDENTES. EN COMPARAISON, DUNGEON SIEGE ME PARAÎT BIEN LINÉAIRE, ET DONC BIEN FADE...

Eh bien je peux vous garantir que vous n'aurez aucune raison d'être déçu ! Contrairement à T.A., Dungeon Siege raconte avant tout une histoire. Or, pour raconter une histoire, pour la mettre en scène au sein d'un monde vivant, on est plus ou moins obligé de guider le joueur. On n'a pas le choix. Cela dit, pour ceux qui voudront goûter à davantage de liberté, sachez que nous avons également créé deux vastes mondes supplémentaires, complètement ouverts, indépendants de l'histoire principale, que vous pourrez explorer dans n'importe quelle direction en solo, et dans lesquels vous pourrez vous affronter comme vous le souhaitez en multijoueur. En termes d'expérience, il y en aura donc pour tous les goûts.

POURTANT, CERTAINS JEUX COMME DEUS EX ONT DÉMONTRÉ QUE LA LINÉARITÉ N'EST PAS FORCÉMENT INDISPENSABLE À LA MISE EN PLACE D'UNE HISTOIRE.

Dungeon Siege est avant tout un jeu d'action. Dès le départ, ce que nous avions en tête, c'était d'offrir à nos joueurs un niveau d'action constant et très élevé. La possibilité pour le joueur de choisir sa voie, de créer le type d'expérience qu'il veut vivre, ça ne peut marcher que quand le rythme du jeu est plus lent, quand le joueur a le temps de réfléchir aux conséquences de ses choix, comme dans Deus Ex. Pour ce que nous voulions faire, la meilleure solution était de mettre en place un système de quêtes qui vous guident tout au long du jeu sans vous laisser le temps de reprendre votre souffle. Si on fait correctement notre travail, Dungeon Siege vous imposera un rythme tellement intense que vous n'aurez pas le temps de vous sentir frustré.

IL Y A UNE AUTRE CHOSE QUI M'INQUIÈTE : C'EST L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DES PERSONNAGES. EST-CE QU'ELLE N'EST PAS UN PEU TROP BALÈZE ? EST-CE QU'ELLE NE RISQUE PAS DE SE BATTRE À NOTRE PLACE ?

Comme vous allez diriger un groupe de personnages en temps réel, il est logique qu'ils soient capables de se défendre tout seuls. Cela dit, rien ne vous obligera à exploiter leur Intelligence Artificielle à plein régime. Vous pourrez limiter leur autonomie en donnant à chacune de vos unités des consignes de comportement bien spécifiques, comme de garder une position, de ne pas attaquer, de se contenter de riposter, de ne poursuivre ses ennemis que sur une certaine distance, etc. Et puis, même si vos personnages sont capables de réagir intelligemment au niveau individuel, ce sera quand même à vous de définir vos tactiques de combat, non seulement grâce aux consignes de comportement que je viens de citer, mais aussi en créant vos propres formations, selon les besoins de la situation.

JUSQU'À QUEL POINT POURREZ-VOUS PARAMÉTRER LEUR COMPORTEMENT INDIVIDUEL ?

Vous n'aurez pas accès aux valeurs des différents paramètres ; vous pourrez juste choisir entre un certain nombre d'états prédéfinis pour chaque personnage, ou pour un groupe de personnages. Nous donnons la priorité à la simplicité, pour ne pas couper les joueurs de l'expérience sur le terrain. Cela dit, vous ne pourrez pas vous tourner les pouces pour autant : il vous faudra surveiller le niveau de vie des vos persos, sélectionner les sorts de vos magiciens et les armes de vos guerriers, modifier votre formation pour faire face aux événements imprévus... Un peu comme dans un jeu de stratégie en temps réel, finalement.

POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE UN PEU PLUS SUR LE MODE MULTIJOUEUR ?

Les mondes multijoueurs ont été créés pour vous permettre de les explorer à votre guise. Vous y trouverez, côte à côte, sans ordre prédéfini, des réseaux de souterrains bourrés de monstres, où vous pourrez affronter des créatures très puissantes, et puis des zones plus calmes, à la topographie variée, plus propices aux affrontements multijoueurs.

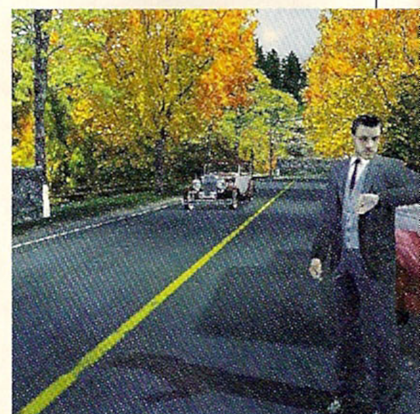
Propos recueillis par Wanda

Genre
ACTION

Développeur
ILLUSION SOFTWORKS

Sortie
OCTOBRE 2001





Mafia
THE CITY OF LOST HEAVEN

AMBIANCE PROHIBITION ET CRIME ORGANISÉ, POUR CE JEU D'ACTION 3D SE DÉROULANT PENDANT LES ANNÉES 30. BIENVENUE DU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE.

Pour une fois, vous n'allez pas jouer les sainte-nitouche voulant sauver un quelconque monde de l'emprise du Mal. En fait, ce serait même plutôt le contraire, puisque vous commencez le jeu en intégrant l'organisation du crime. Bon, évidemment, vous commencez en bas de l'échelle, mais si vous réussissez à satisfaire Don Salieri, vous prendrez rapidement du grade. L'action se déroule dans une ville imaginaire des années 30, fortement inspirée de Chicago. Effectivement, la cité est traversée par un métro aérien tout en ferraille, et fonctionnel puisqu'il sera possible de l'emprunter comme bon vous semble. Mais vous privilégierez surtout les déplacements en voiture, puisque ce ne sont pas moins d'une soixantaine de véhicules qu'il sera possible de conduire. Cela ira du Model T à des roadsters divers et variés, en passant par des camions de livraison. Chaque engin possède un comportement routier qui lui est propre, et à ce titre un gros effort a été apporté au niveau du moteur physique.



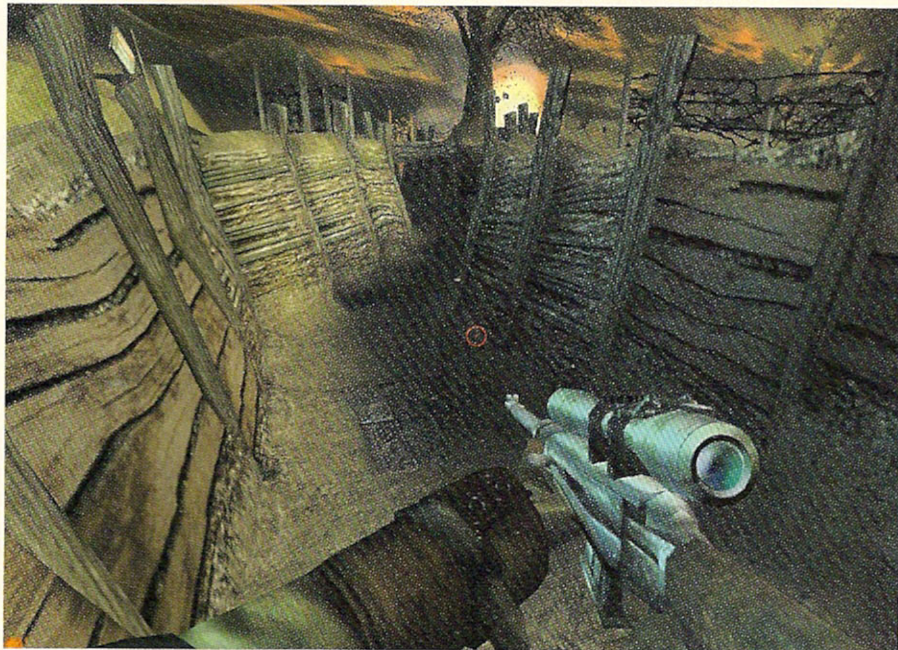






Une ville modélisée sur une surface de 18 km...

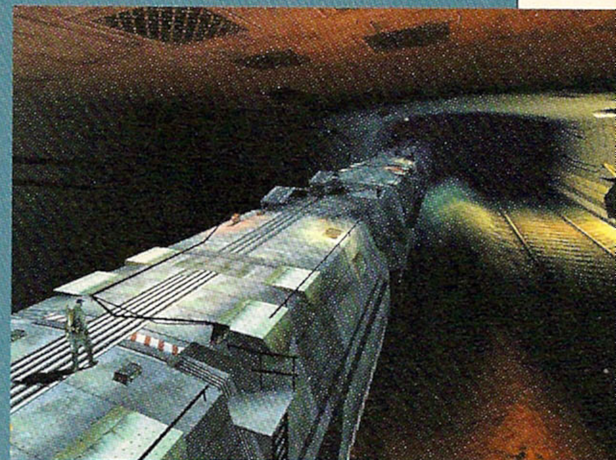
La ville sera effectivement plutôt vaste (sont modélisés un aéroport, Chinatown, des gares de train, des hôtels, des bars, etc.), et tant mieux puisque vous aurez plein de choses à y faire. Mafia proposera ainsi une vingtaine de missions, toutes composées de plusieurs sous-quêtes. En gros, il va falloir exécuter des contrats, faire des courses poursuites avec les flics (en évitant le trafic), sortir vivants de fusillades (les dégâts sur les persos sont localisés, et de nombreux objets 3D sont partiellement ou totalement destructibles)... bref, tout ce qui compose le quotidien d'un mafioso devrait être de la partie. Pour ce qui est du multijoueur, on nous annonce les classiques Deathmatch et Capture The Flag, en LAN et sur le Net. Bref, Mafia semble avoir les atouts en main pour être une vraie réussite...



Genre
STRATÉGIE / ACTION

Développeur
4X STUDIO

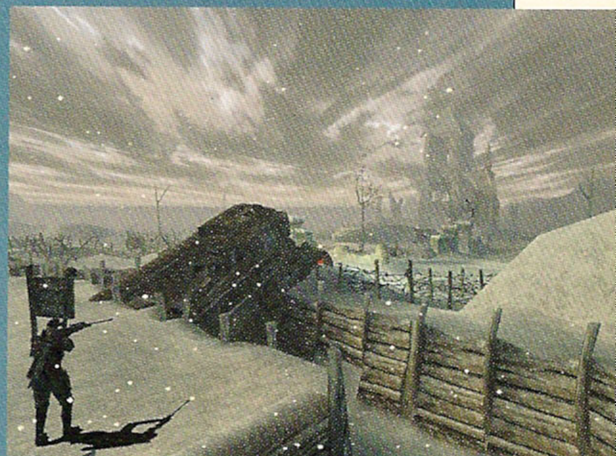
Sortie
MARS 2002



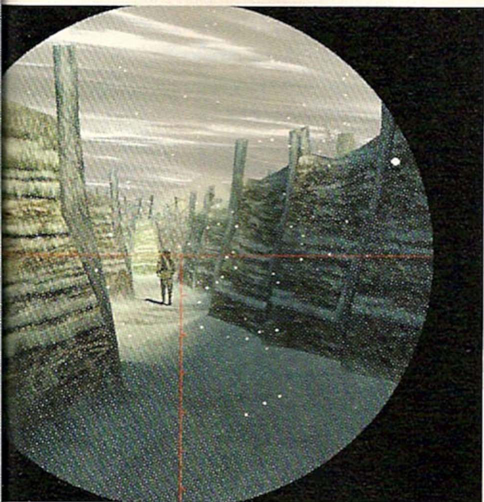
Un jeu d'action en 3D à l'univers anticipatoire, et qui plus est développé par des Français ? Voui, on a ça en stock.

Iron STORM





Au cours de nos pérégrinations sur le salon, nous nous sommes attardés sur le stand de Wanadoo Editions, qui présentait au monde IronStorm. Développé par les frenchies de 4x Studio, jusqu'ici habitués à proposer du middleware à des développeurs tiers (moteur 3D, algorithmes de compression vidéo...), ce jeu est un bel exemple de l'utilité d'un moteur 3D clés en main. Ainsi, bien qu'Ironstorm n'en soit qu'à six mois de développement, la version présentée était déjà bien avancée. Il est évident que lorsqu'il suffit de se concentrer sur le game design sans avoir besoin de transpirer du code pour réaliser le moteur 3D, on gagne un max de temps. Mais bref. L'histoire d'Ironstorm se situe dans un contexte « contemporain imaginaire », puisqu'elle suppose que la Seconde Guerre mondiale ne s'est jamais terminée. L'univers et les technologies sont donc une extrapolation de ce que l'on pouvait trouver à l'époque, et apporte à l'ensemble un design assez original. Concernant le gameplay, il s'agira, semble-t-il, d'un shoot 3D fortement axé sur l'infiltration et la pratique du snipe. Du côté multijoueur, Ironstorm devrait proposer quelques amusantes subtilités en la matière, notamment en ce qui concerne l'utilisation de véhicules. Promis, on garde un œil attentif sur le projet et on vous en touche un mot dès qu'on a de la news fraîche.







Genre **ACTION**
Développeur **ILLUSION SOFTWORKS**
Sortie **OCTOBRE 2001**

Les Tchèques d'Illusion Softworks sont décidément des gens talentueux. Entre Mafia et Hidden & Dangerous 2, ils savent nous faire baver d'impatience.





Hidden & DANGEROUS 2

Bugs exceptés, Hidden & Dangerous a laissé d'excellents souvenirs dans nos mémoires de joueurs. Et il semblerait, à la lumière de ce que nous avons pu voir tourner, que ce second épisode va suivre les pas sanglants de son grand frère. Comme dans le premier volet, vous êtes à la tête d'un commando allié composé de six soldats d'élite, chargé de mener la vie dure aux forces ennemies durant la Seconde Guerre mondiale. L'action se déroulera dans divers endroits du Globe, comme l'Europe, l'Afrique, ou bien encore l'Asie. Hidden & Dangerous 2 proposera ainsi une vingtaine de missions réparties sur neuf campagnes. Chaque membre du commando gagnera en expérience au fil de ses réussites, ce qui influera sur ses caractéristiques physiques et mentales. Il sera enfin possible d'utiliser divers véhicules, comme des camions, des tanks, des motos ou encore des avions.







Un gros lifting technique

Le moteur 3D s'avère impressionnant, tant par la qualité des textures affichées que par les effets physiques gérés. Ainsi, la balistique de chaque projectile est calculée, ce qui signifie que les balles suivent une trajectoire courbe, qu'elles perdent de la puissance en fin de course, et qu'elles peuvent ricocher sur les parois dures. Inversement, elles peuvent passer à travers certains matériaux plus fragiles, comme le bois. La majorité des objets s'avèrent destructibles, en partie ou en globalité, à l'instar de Mafia. Enfin, vous pourrez choisir entre la vue à la première ou à la troisième personne, histoire de contenter tout le monde. Un éditeur d'ordre permettra de planifier et synchroniser les actions de vos gars, et on espère que ce dernier sera un tantinet plus ergonomique que celui de Hidden premier du nom. Bien évidemment, Deatchmatch ou jeu en coopératif seront les maîtres mots du mode multijoueur. Et un jeu de plus auquel on a hâte de jouer, un ! Oui, ça commence à en faire un paquet...

Genre
GESTION DE CHÂTEAU FORT

Développeur
FIREFLY STUDIO

Sortie
OCTOBRE 2001

E3

Stronghold

Longtemps après Siege, voilà qu'on vous demande à nouveau de construire et défendre votre château fort. Ah bon ben d'accord alors, hein, puisque c'est demandé gentiment.

Déjà présenté lors du récent voyage de presse « Pré-E3 » de Take Two, Stronghold n'a pas beaucoup évolué par rapport à ce que nous avions déjà vu. Alors, puisque nous n'avons pas grand-chose de neuf à dire dessus, parlons plutôt de la cuisine provençale. Bon OK, pfft. Stronghold est donc un jeu à mi-chemin entre Sim City et Age of Empires. L'action prend place durant le Moyen Âge, alors que vous devez construire, défendre et surtout étendre votre château fort. Il faudra en premier lieu choisir un endroit approprié, en utilisant à bon escient les particularités du terrain (falaises, montagnes, cours d'eau, etc.). Ensuite, vous placerez des bâtiments aux fonctions diverses (boutiques, boulanger, maréchal-ferrant, etc.), afin de pallier aux besoins de vos sujets. Peu à peu, vous construisez les murs de votre forteresse, pour être fin prêt le jour où il faudra repousser les viles attaques de vos ennemis.





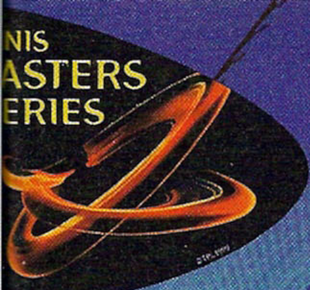


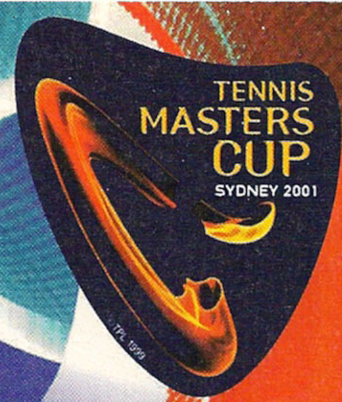


Un gameplay très médévial, donc

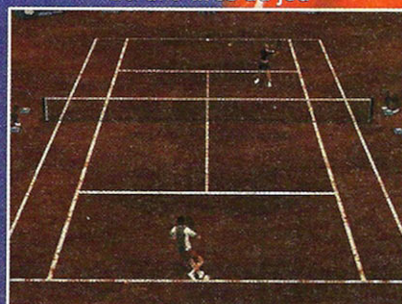
Les développeurs s'étant largement renseignés sur les techniques de combat utilisés en ces temps éloignés, Stronghold proposera un nombre important d'actions pour se défendre ou attaquer : projection d'huile bouillante, tir de barrage grâce aux archers, tours de siège, échelles, catapultes, etc. Mais au-delà de l'aspect purement belliqueux de l'affaire, vous devrez gérer l'économie de votre petit univers, ainsi qu'un mini-écosystème (ne pas tuer trop de loups, sous peine de vous trouver envahi par les lapins, lapins qui, comme chacun sait, mangent un max de carottes. Et où trouvent-ils des carottes, hein, les méchants lapinous ? ben dans vos champs de carottes, bien évidemment). Pour terminer, signalons une option sympa qui permettra d'exporter son château sur le Net, afin de le soumettre aux assauts de la communauté des joueurs. Bon esprit, ce Stronghold, bon esprit. Ne reste plus qu'à concrétiser tout ça.







Ecrans tirés du jeu



les 10 terrains des Masters Series fidèlements reproduits



une jouabilité exemplaire avec plus de 60 coups possibles



En simple, double et jusqu'à 4 via LAN



TENNIS MASTERS SERIES

sponible prochainement.

WELLS ERICSSON OPEN, MIAMI MONTE-CARLO ROMA HAMBURG MONTREAL CINCINNATI STUTTGART PARIS SYDNEY 2001

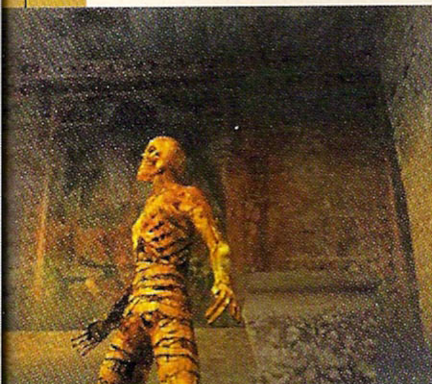




PlayStation®2



www.microids.com





Genre QUAKE-LIKE
Développeur GRAY MATTER INTERACTIVE
Sortie AUTOMNE 2001

Return TO CASTLE WOLFENSTEIN

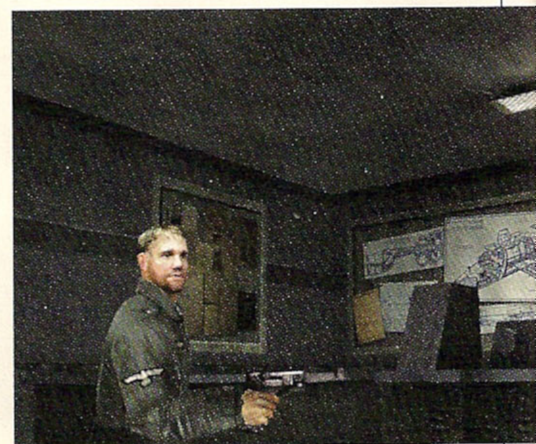
EN 1992, JOHN CARMACK NOUS LIVRAIT L'ANCÊTRE DE DOOM ET DE QUAKE : WOLFENSTEIN 3D. PRÈS DE DIX ANS PLUS TARD, DES ANCIENS DE XATRIX (KINGPIN, REDNECK RAMPAGE) SE SONT VU CONFIER PAR ID ET ACTIVISION LE SOIN DE FAIRE REVIVRE LA LICENCE.

Dans Return to Castle Wolfenstein, vous incarnerez un agent secret chargé de déjouer les plans diaboliques d'un savant fou. Ce dernier tente d'utiliser la génétique pour constituer une armée de monstres tous plus répugnants et redoutables les uns que les autres. Vous débuterez donc la partie en vous évadant de votre cellule, située dans les profondeurs de Wolfenstein, où sont menées ces expériences contre nature. Hein ? ça vous rappelle quelque chose ? C'est normal : Return To Castle Wolfenstein n'est pas la suite de Wolfenstein 3D, mais son remake, en vachement plus beau et plus interactif. Et en vachement plus flippant. Il faut dire que le moteur de Quake 3 Arena, ça aide. Mais en regardant la démo, ce n'est pas la beauté des polygones courbes, ni celle des lumières volumétriques qui m'ont impressionnée : c'est la magie qu'ils ont réussi à créer. C'est hallucinant : le réalisme du cru 2001 nous fait plonger directement dans l'horreur nazie. Et quand on entend claquer les premiers talons allemands sur le sol, c'est le frisson garanti.

Objectif : tenir le rythme

Après un Doom particulièrement flippant (grâce notamment au talent de Sandy Petersen, le concepteur du jeu de rôle l'Appel de Cthulhu), John Carmack a pris avec Quake une voie qui privilégiait de plus en plus les performances sur l'histoire, et les réflexes sur l'ambiance. C'est ainsi que Quake est aujourd'hui en train de devenir un véritable sport, tandis que dans la voie de l'immersion, Duke Nukem 3D et Half-Life poursuivaient la lignée shoot pur et dur. Du coup, avec son monde aux architectures réalistes, envahi par d'horribles créatures venues d'ailleurs, Return to Castle Wolfenstein a tout pour devenir le digne successeur de Half-Life. On est du côté des gentils, d'où identification immédiate. On manie des armes connues et on évolue dans des décors familiers, d'où appropriation du monde. L'environnement est extrêmement interactif (on peut attraper des chaises pour s'en servir comme bouclier), d'où plaisir. On lutte contre des créatures ignobles, d'où tension. Bref, avec un tel potentiel, tout va finalement dépendre de la façon dont ils réussiront à faire monter la sauce. Ah, un dernier point pour faire plaisir à Bob Arctor (et aussi pour réparer quelques malencontreux cafouillages) : si Wolfenstein 3D est l'ancêtre de Doom et de Quake, il est également le successeur de Castle Wolfenstein, un jeu de Broderbund Software sorti dans les années 1980 sur Apple II, et qui ne doit rien à John Carmack. Voilà.









Greg Goodrich

interview

PRODUCTEUR EXÉCUTIF DE RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN CHEZ GRAY MATTER

INDÉPENDAMMENT D'UN CHOIX THÉMATIQUE CONTESTABLE (ET CONTESTÉ), ET D'UN CÔTÉ PEUT-ÊTRE UN PEU LINÉAIRE EN SOLO, KINGPIN POSSÉDAIT UN VRAI POTENTIEL. EN TOUT CAS, SUFFISAMMENT POUR QU'ON AIT TRÈS ENVIE DE PRENDRE AU SÉRIEUX CE QUE NOUS RACONTE GREG GOODRICH.

HORMIS L'HISTOIRE, QUELS SONT LES ÉLÉMENTS DE GAMEPLAY DE WOLFENSTEIN 3D QUE VOUS AVEZ CONSERVÉS ?

Plein. Par exemple, dans Wolfenstein 3D, on passait notre temps à cogner contre les murs pour essayer de trouver ceux qu'on pouvait détruire. Cette possibilité de détruire certains murs, c'est quelque chose que nous avons conservé. Sauf que nous la traitons différemment : dans notre jeu, nous avons choisi de vous offrir un curseur contextuel. Ici, par exemple, il ne me dit rien. C'est donc que ce mur n'est pas destructible. Ici, en revanche, il me signale que je peux ouvrir cette porte. Ici que je peux utiliser mon couteau, ici que je peux prendre ce truc et le lire... Bref, on a voulu vous aider à prendre plus vite possession du jeu.

JUSQU'À QUEL POINT AVEZ-VOUS CHERCHÉ À ÊTRE FIDÈLE À WOLFENSTEIN 3D ?

Nous avons commencé par jouer ou rejouer à l'original, et nous avons gardé les moments les plus magiques, ceux que nous avions préférés, ceux dont nous nous souvenions, comme les assiettes de dinde, les trésors... Quand on joue à ce jeu, on imagine tellement plus de choses que ce qu'on voit ou que ce qu'on fait ! Et c'est sur cette piste que nous sommes partis : nous avons voulu recréer tout ce que ce jeu nous a inspiré la première fois qu'on y a joué. Et plus encore.



EST-CE QUE VOUS PENSEZ QUE TOUT LE MONDE A IMAGINÉ LES MÊMES CHOSES EN JOUANT À CE JEU ?

Pas forcément, mais on espère que vous apprécierez quand même notre interprétation du jeu. Et puis, peut-être qu'un jour, dans dix ans, une équipe de développeurs décidera de tirer parti de la technologie du moment pour concrétiser tout ce que notre jeu leur aura inspiré ! De toute façon, ce que nous faisons, c'est simplement raconter la même histoire d'une manière différente.

COMMENT FONCTIONNE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DES ENNEMIS ?

C'est un système qui repose sur quatre états : quand ils ne vous ont pas repéré, les ennemis sont relax. Quand ils ont reçu, un signal auditif ou visuel léger, ils se mettent sur le qui-vive. Ensuite, ils passent en recherche active d'informations, puis en mode combat. Évidemment, les capacités de chaque ennemi varient en fonction de sa nature. Certains perçoivent les choses mieux que d'autres. D'autres réagissent de manière plus intelligente, ou plus sournoise, ou vont chercher de l'aide. Ça dépend aussi de leur courage, de leur forme physique, et de pas mal d'autres choses. Nous avons entièrement réécrit cette partie du code, pour répondre à nos besoins.

VOUS AVEZ RÉÉCRIT BEAUCOUP DE CE CODE, EN TOUT ?

Outre l'Intelligence Artificielle, nous avons poussé le code sur un certain nombre de plans : le rendu et les effets – pour le lance-flammes, notamment.

Propos recueillis par Wanda



Genre
AVENTURE
Développeur
HEADFIRST PRODUCTIONS
Sortie
FIN 2001

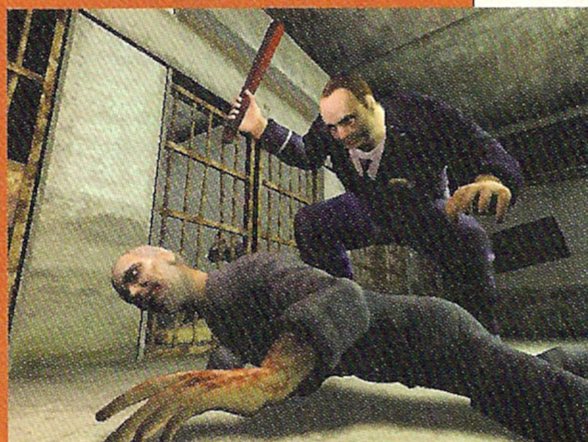
Call of Chtulhu : DARK CORNERS OF THE EARTH

L'UNIVERS DE LOVECRAFT POSSÈDE DE NOMBREUX FANS, ET CETTE ADAPTATION A POUR AMBITION DE RETRANSCRIRE L'ATMOSPHÈRE SI PARTICULIÈRE DE CALL OF CTHULHU.

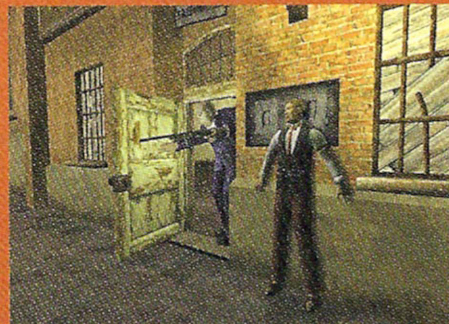
Call of Cthulhu sera donc un jeu d'aventure, basé comme il se doit sur l'œuvre de H.P. Lovecraft. Ou Paul, comme aime à l'appeler le père Bob. Mais cessons là les putisances, et précisons que l'histoire sera divisée en six chapitres. Au menu, des endroits sombres et glauques à visiter, et des créatures peu affriolantes à rencontrer. Comme nous le précise le dossier de presse, le jeu sera un mélange de « Resident Evil et de Alone in the Dark, combiné à une qualité graphique exceptionnelle, digne d'un Quake 3 ». Pour ce qui est du gameplay, on attendra de pouvoir y jouer pour être convaincu de ces affirmations (nous n'avons malheureusement vu tourner qu'une simple démo), mais pour ce qui est du graphisme, il est clair que Call of Cthulhu s'annonce très, très joli.











Beau, mais angoissant, mais beau...

Une des particularités du soft sera son absence d'interface classique. Les informations concernant le personnage que vous incarnez ne seront pas indiquées explicitement à l'écran. Ainsi, vous saurez que vous êtes blessé en observant des taches de sang sur le sol, ou bien comprendrez que vous êtes fatigué aux halètements sourds que votre perso fera entendre. De la même façon, vous ressentirez l'état d'esprit du joueur à travers de nombreux effets spéciaux, incluant des hallucinations ou des vertiges. Voilà en gros ce que l'on sait du soft. Allez hop, place aux screenshots...

TETR@NET

www.tetranet.fr

A partir de 15 Fr/H

Jeux PC en réseaux
Accés Internet haut débit

Pour l'OUVERTURE de la PLUS GRANDE SALLE de Paris 100 PC Salle Climatisée

17 rue Soufflot 75005 Paris
Metro : Cluny Sorbonne - RER Luxemboug

1 PC à Gagner

Grand Tournois BROODWAR le samedi 28 juillet 2001

Forfaits Vacances
(Juillet, Aout)

le Maxi (14h - 02h) : 150 Fr

le Demi (14h - 20h) (20h - 02h) : 100 Fr







TETR@NET ST MICHEL - 100 PC
17 rue Soufflot 75005 Paris - tel : 01.43.54.55.55

TETR@NET TROCADERO - 40 Pc
129 rue de la Pompe 75016 Paris - tel : 01.47.04.33.00

TETR@NET WAGRAM - 15 Pc
23 rue Viete 75017 Paris - tel : 01.46.22.19.00

Genre **ACTION**
Développeur **YAGER DEVELOPMENT**
Sortie **2002**





Yager



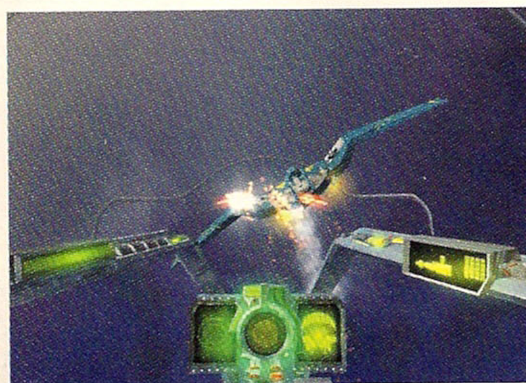
BON PETIT JEU D'ACTION À PREMIÈRE VUE, YAGER CACHE ÉGALEMENT DES ASPECTS AVENTURE ET TACTIQUE QUI LAISSENT ESPÉRER UNE RÉELLE PROFONDEUR DE GAMEPLAY. BREF, YAGER A ÉTÉ UNE DES BONNES SURPRISES DE CE SALON.

Malgré quelques erreurs de jeunesse, Yager a indéniablement pas mal d'atouts dans sa manche, le premier – et peut-être le plus important – étant de donner très rapidement envie d'y jouer. C'est en tout cas ce que j'ai ressenti devant la démonstration des parties action-arcade, qui consistaient à piloter un vaisseau futuriste dans des environnements très fluides, très colorés, et plein de choses à dégommer. Un peu comme dans un Wing Commander qui se passerait à la surface de la Terre, quoi, et qui nous offrirait un certain nombre de repères. Et je ne parle pas que des repères visuels : un environnement terrestre, c'est aussi un environnement connu, qui permet aux développeurs de nous faire rentrer beaucoup plus facilement dans l'histoire. Je veux dire sans avoir besoin de s'offrir Mark Hamill pour créer une ambiance crédible...

Sauver le monde

Vous êtes Magnus Tide, un pilote de cargo qui travaille pour Protheus, un cartel industriel. Bref, un job assez chiant, dans le fond. Heureusement, les ambitions démesurées de votre employeur commencent à créer des dissonances dans la Force, et... Merde, je confonds avec un autre jeu, là. Enfin bref, fini le train-train quotidien : vous voilà en route pour sauver le monde – pour schématiser. Le jeu alternera les séquences cinématiques (essentiellement à pied), pendant lesquelles vous rencontrerez et discuterez avec des PNJ, Personnages Non Joueurs (qui vous orienteront dans l'histoire et vous fourniront les objectifs de vos missions), avec les séquences d'action (au cours desquelles vous pourrez également recevoir des communications, évidemment, susceptibles de modifier les objectifs de la mission en cours), soit aux commandes d'un petit engin volant, soit dans la tourelle de défense d'un plus gros vaisseau, soit... Les développeurs promettent un éventail de situations variées pour la campagne solo, ainsi que des missions ponctuelles et des modes multijoueurs. Parmi ces derniers, outre les traditionnels Deathmatch et Capture The Flag, les développeurs ont aussi imaginé quelques nouveautés, comme par exemple des affrontements par équipes composées d'un pilote, d'un navigateur et d'un ou plusieurs artilleurs.





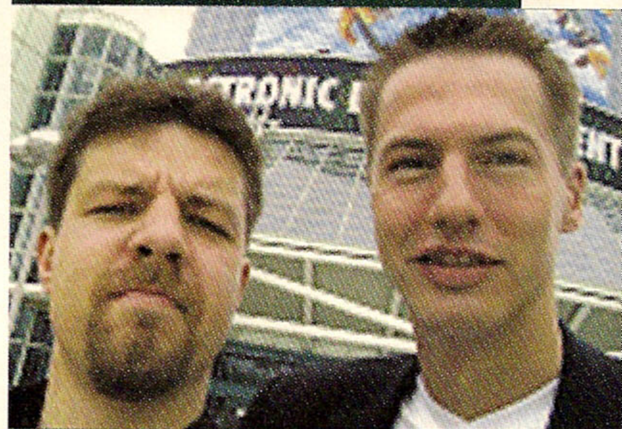




Uwe Beneke et Timo Ullman

CRÉATEURS DE YAGER

interview



Des cinq Berlinois, co-fondateurs de Yager Development, seulement deux avaient fait le chemin jusqu'à Los Angeles pour présenter le fruit de deux ans de travail.

Je peux essayer d'y jouer ?
J'aime autant pas : le contrôle n'est pas encore parfaitement réglé, et je n'ai pas envie que vous soyez déçue.

Est-ce qu'on sera obligé de rester tout près du sol, pendant les phases d'action ?
Pas du tout. Là, je rase les montagnes parce que c'est plus impressionnant à voir, mais si vous aimez le dogfight, rien ne vous empêchera de voler très haut dans le ciel. En revanche, dans certaines situations, il vaudra mieux miser sur une approche discrète...

Les missions sont scriptées ?
Elles sont relativement linéaires, mais chacune possède un certain nombre de missions secondaires, que vous pouvez ou non découvrir et faire.

Jusqu'à quel point pourra-t-on choisir ses missions ?
Vous n'aurez pas le choix, en fait, car la succession des missions dépend complètement de l'histoire qui a été écrite. En revanche, tous les PNJ ne viendront pas systématiquement vous trouver pour vous dévoiler toutes les possibilités de chaque mission. Et tous les bâtiments intéressants ne seront pas forcément indiqués sur votre carte : ce sera aussi à vous d'explorer et de découvrir ce qui se passe. Et puis, en fonction de votre attitude par rapport à certaines situations, vous vous ouvrirez ou vous fermerez certaines portes. Mais, encore une fois, rien de tout ceci ne changera fondamentalement l'expérience globale qu'offrira le jeu.

Comment allez-vous nous transmettre des informations, en cours de mission ?
Vous recevrez un message radio, ou vous capterez une transmission ennemie, ou votre radar vous signalera une présence inattendue, ou vous apercevrez un panneau indicateur, ou... Dans tous les cas, la carte et l'écran de mission intégrés au cockpit virtuel seront modifiés en conséquence, et il vous suffira de les consulter en tournant un peu la tête pour savoir exactement où vous en êtes.

Est-ce qu'on pourra modifier l'équipement de notre vaisseau ?
Pas au travers d'un menu de configuration, mais au fil de l'histoire, en fonction de ce qui s'y passera. Si vous aidez une personne qui se fait attaquer, par exemple, elle pourra très bien vous remercier en vous offrant une nouvelle arme. Voilà grosso modo comment vous pourrez upgrader votre vaisseau. Et vous pourrez même récupérer quelques trucs en vol, un peu comme dans un jeu d'arcade.

Est-ce qu'on gardera le même vaisseau tout au long de la campagne solo ?
Pas forcément. Vous serez amené à changer plusieurs fois de vaisseau, au cours de l'histoire.

Mais quel sera notre degré de liberté, dans le choix des moyens pour atteindre nos objectifs ?
Ça dépendra complètement des missions. Certaines pourront être très tactiques. Dans d'autres, il faudra surtout aller vite et savoir éviter les tirs adverses. Dans d'autres, on sera carrément coincé dans la tourelle d'un vaisseau, avec pour seul degré de liberté celui de choisir ses cibles. Comme dans un pur jeu d'arcade, quoi.

Est-ce que vous comptez approfondir le gameplay, lorsque vous porterez votre jeu sur PC ?
Pas dans la campagne solo. Mais nous allons rajouter un mode multijoueur.

Pourquoi ne pas en profiter pour rendre interactives les scènes au sol ?
Parce que c'est avant tout un jeu d'action. C'est comme ça que nous l'avons conçu dès le début.

Quels sont les jeux qui vous ont le plus inspirés ?
En premier, ça a été les Wing Commander, évidemment, et ensuite tous les jeux de combat spatial réalisés par LucasArts, sous la licence Star Wars.

Qu'est-ce que votre jeu apporte, par rapport à tous ceux-là ?
À part les différents types de missions, la principale différence, c'est qu'on peut voler très près du sol. Notre objectif était de vous immerger le plus possible dans le monde du jeu, et le meilleur moyen pour y arriver, ça a été de réduire la distance par rapport au sol, et donc par rapport aux personnages qui évoluent dans le jeu. On sent qu'on fait partie d'un monde vivant.

Et pour les prochains jeux, quelle direction pensez-vous creuser ?
On n'y a pas encore trop réfléchi, mais on va probablement continuer à pousser au maximum le côté immersion. Peut-être en développant l'aspect jeu de rôle, et en autorisant le joueur à sortir de son cockpit et à se promener dans le monde...

Propos recueillis par Wanda

C'est décidé, les gars de GOD Games (éditeurs notamment de Max Payne et Duke Nukem Forever) sont ma hantise : faussement rebelles et vraiment méprisants, ils présentaient leurs jeux dans des caravanes sur un parking,sans qu'on sache vraiment ce que venaient y faire les pin-up siliconées ou les drag-queens. Le summum de la vulgarité crasse à l'américaine. Non, vraiment, je les hais. Heureusement, quand on réussit finalement à les atteindre, les gars de Remedy sont eux très gentils. Et pas mauvais...

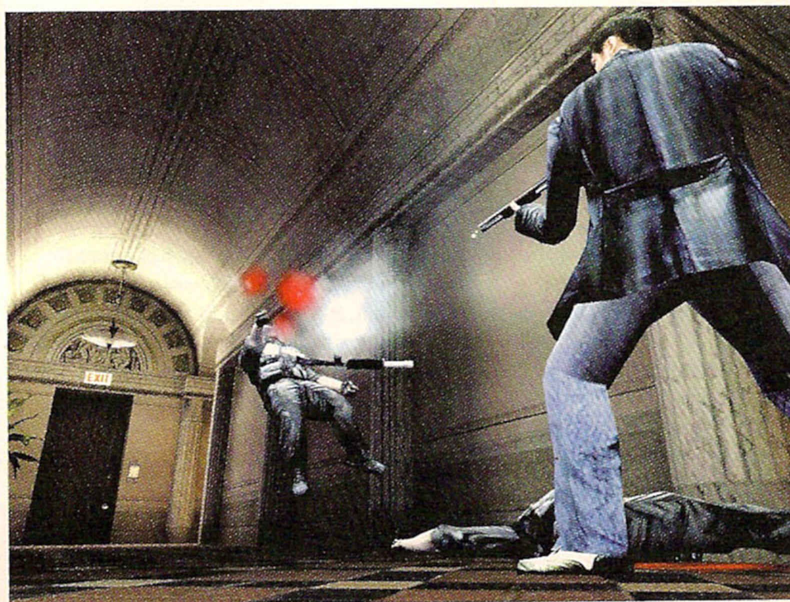


Max PAYNE



Avec près de quatre ans de développement, Max Payne a successivement échauffé les esprits, puis suscité la moue sceptique qui accompagne les jeux maintes fois annoncés et jamais sortis. Disons-le franchement, on commençait à douter, à se demander par exemple si le jeu serait encore techniquement au niveau.

Après avoir assisté à une démo, nous sommes totalement rassurés. Bien sûr, le choix de certaines textures, certes photo-réalistes mais un peu figées (notamment pour les visages), handicape quelque peu le jeu, mais dans l'ensemble, c'est impressionnant : le moteur permet un niveau de détails sympathique et les décors et effets spéciaux s'annoncent superbes. Au niveau graphique ou scénaristique, Max Payne nous plonge dans un thriller urbain contemporain : les rues de New York sont criantes de saletés vraies, et notre héros, ex-flic undercover faussement accusé de meurtre, y trimballe sa veste de cuir et sa soif de vengeance dans une ambiance très « film noir ». Catalogue d'armes à feu, violence et voix off désabusée sont omniprésents, sans oublier quelques figures acrobatiques, armes à la main, très « hong-konguesques ». Tout cela se paye, et il vous faudra au moins un processeur à 700 MHz, 128 Mo de Ram, et une GeForce pour en profiter pleinement.

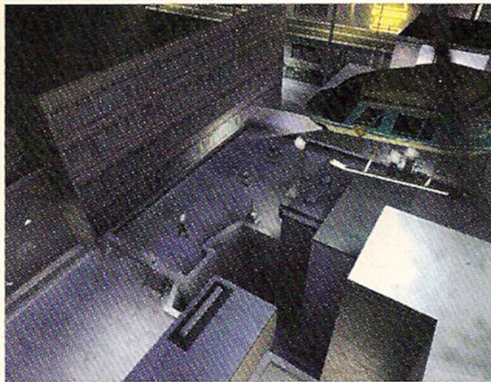




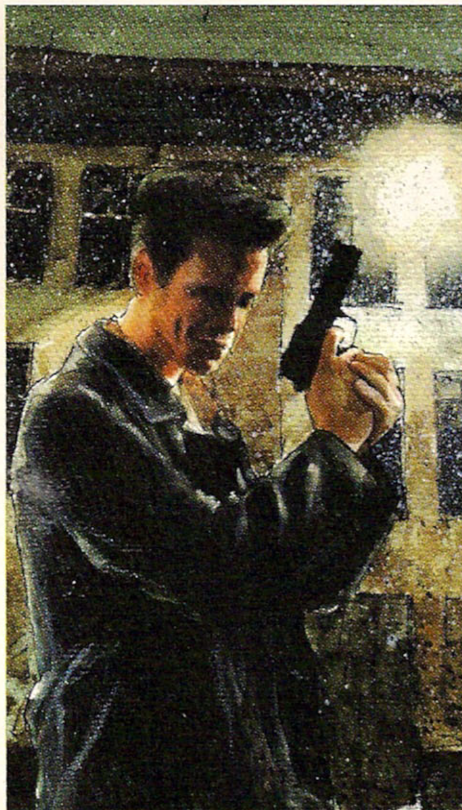
Mais parlons un peu gameplay. Max Payne est donc un jeu d'action (oui, c'est plus positif que « shoot ») à la troisième personne, avec un scénario (nous promet-on) très fouillé. Les chtis gars de Remedy (des Finlandais) ont inclus différentes façons de mettre l'accent sur l'histoire et ses rebondissements, mêlant bande dessinée et cinéma : entre deux épisodes, prendront place des séquences purement narratives, dessinées à la manière d'un comics américain, et les temps forts de l'action (apparition ou décès d'un boss) donneront lieu à de petites cinématiques façon « ralentis ». Pas de mode multijoueur prévu, mais Max Payne sera fourni

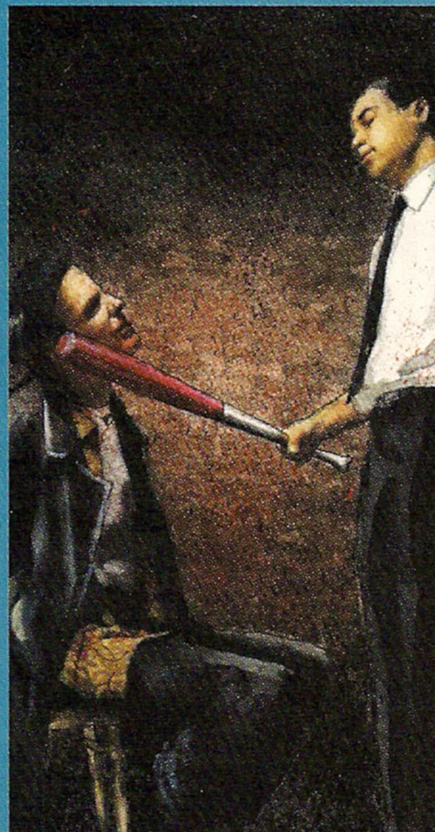
Genre
SHOOT SCÉNARISÉ
Développeur REMEDY
Sortie AUTOMNE 2001









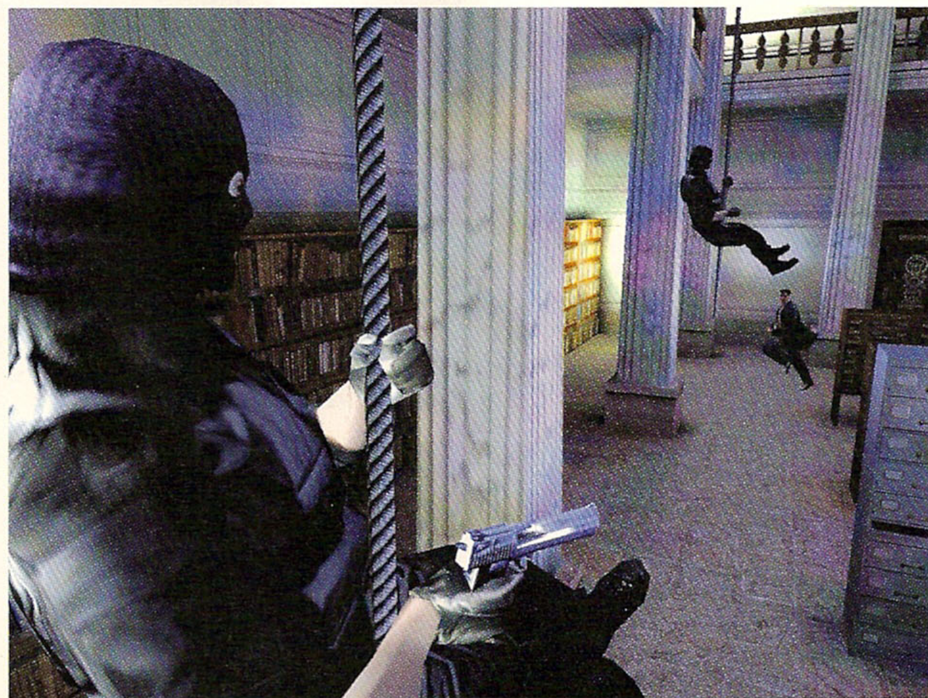


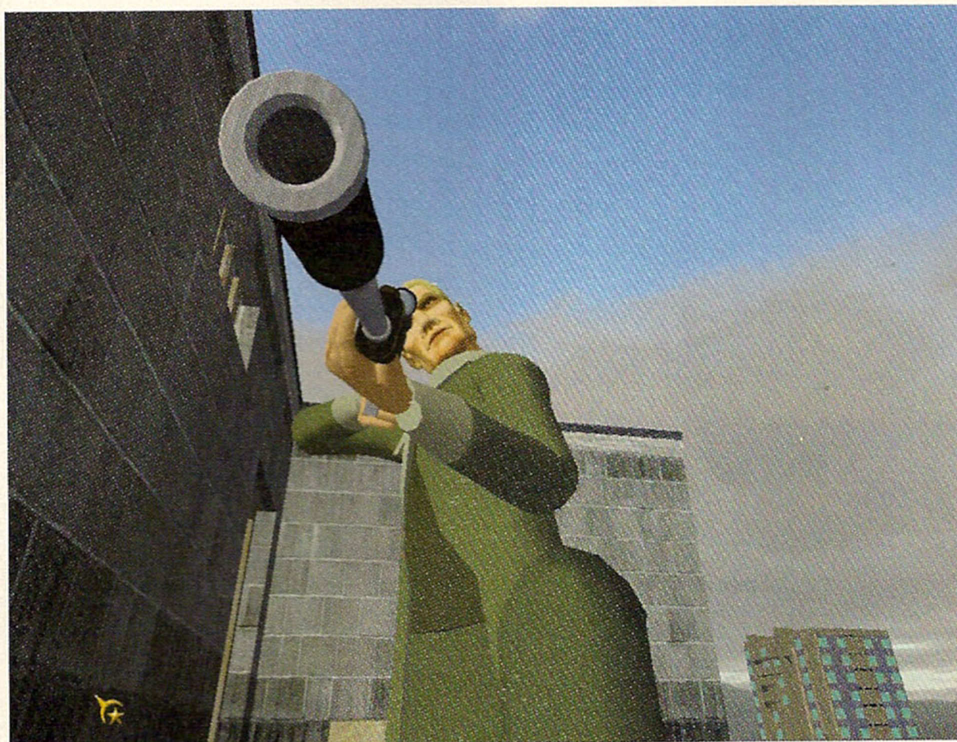
avec tout plein d'outils (pas moins de trois éditeurs différents) permettant mods ou total conversions à gogo.

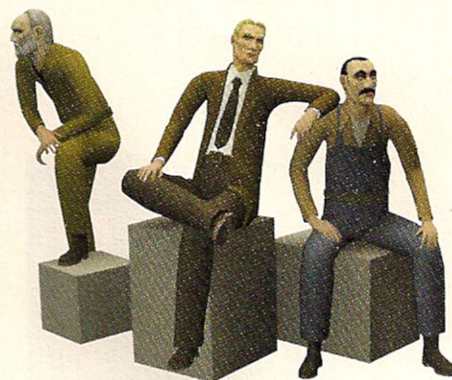
Finalement, il subsiste tout de même deux petites craintes : un scénario très fouillé, c'est bien beau, mais cela s'annonce on ne peut plus linéaire ; et surtout, la durée de vie du jeu (entre vingt et trente heures d'après les développeurs) semble limitée (d'autant plus qu'il n'y aura pas de niveaux de difficulté mais un système permettant au jeu de s'adapter au joueur). On nous a néanmoins promis un mode Time Attack qui obligera à finir les niveaux dans un temps limité, chaque nouvelle victime octroyant quelques précieuses secondes supplémentaires.

Pour finir, une innovation de gameplay des plus séduisantes : au cours du jeu, en finissant les niveaux ou en effectuant des actions importantes, vous verrez votre jauge de Bullet Time se remplir. Vous pourrez utiliser ce bonus d'un nouveau genre en combinaison avec une autre action pour passer en mode « ralenti à la Matrix » : tout ce qui entoure Max Payne semble fonctionner au ralenti, tandis qu'il continue à viser et tirer aussi rapidement. Visuellement très efficace (croyez-moi, ça scotche !), ce bonus permet à notre héros de se tirer de situations où la supériorité numérique adverse paraît, a priori, ingérable. Le Bullet Time devrait être rare et précieux.

Fin mai, Max Payne était pratiquement fini et les développeurs annonçaient avoir encore deux mois de boulot, tout en laissant entendre qu'il pourrait fort bien s'agir de quatre ou six mois si le besoin s'en faisait sentir. On peut raisonnablement espérer jouer à Max Payne avant la fin de l'année.







Dans la catégorie jeux ambitieux, Republic est maintenant sérieusement concurrencé par Star Wars Galaxies. Mais que cela ne vous trouble pas outre mesure : essayer de comprendre comment il fonctionne relève encore de la prouesse intellectuelle.

Republic
THE REVOLUTION

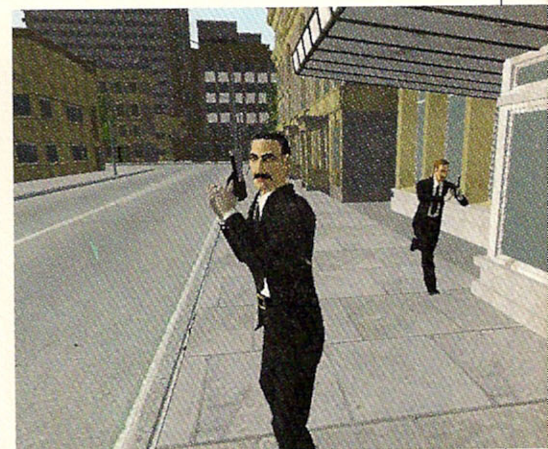
Eh bien me voilà dans de beaux draps, moi : obligée de vous expliquer un truc que je ne suis même pas sûre de comprendre à 50 %... Mais ce que je comprends mieux, en revanche, c'est la soudaine galanterie de mes chers collègues : « Mais je t'en prie, Wanda, à toi l'honneur. » Et tout ça accompagné de grands sourires de fourbes. Remarquez, voilà qui me fournit une jolie transition pour revenir à Republic, car dans ce jeu, l'ambiance sera sans doute tout aussi pourrie. En effet, vous démarrerez la partie en tant que leader d'un ridicule petit parti d'une ridicule petite ville, avec pour seul acquis un ridicule petit QG et un seul ridicule petit supporter/collaborateur. Votre mission pour gagner ? Simple et de bon goût : construire une organisation capable d'évincer les quinze organisations adverses (jouées par l'ordinateur en mode solo et incarnées par d'autres joueurs en multi) qui se dresseront par vagues successives sur votre route vers le sommet : la présidence ! Sans compter qu'un président est déjà en place, et qu'il ne se laissera pas impressionner par un jeune freluquet tel que vous. Remarquez, en y réfléchissant mieux, il existe quand même une différence majeure entre la rédac de Joy et Republic : dans Republic, les organisations qui vous affronteront ne feront pas semblant d'être vos amies.



Qu'il est doux de putiser

D'entrée, les données sont très claires : vous avez trois ennemis qui se terrent quelque part dans la même ville que vous, et qui vont essayer d'en prendre le contrôle en même temps que vous. Bref, c'est pas le moment de prendre un bouquin de Heidegger : il faut agir. Pour cela, vous allez faire d'une pierre deux coups : vous utiliserez les supporters déjà gagnés à votre cause pour en recruter d'autres (ou pour empêcher ceux qui ne pensent pas comme vous d'exprimer leurs opinions trop fort, c'est selon), et c'est votre réseau de supporters qui vous amènera l'adhésion des péquins moyens, dont vous avez besoin pour continuer à recruter/empêcher d'autres personnages influents. Vous voyez, c'est pas si compliqué. Ou alors c'est que je suis super-forte, à vous de choisir. Quoi qu'il en soit, dans ce jeu, comme dans tous les jeux de gestion, il vous faudra générer des ressources pour avoir des moyens d'action, et ces ressources vous seront fournies par les citoyens de base, comme je vous le disais plus haut merci de suivre dans le fond du loft.





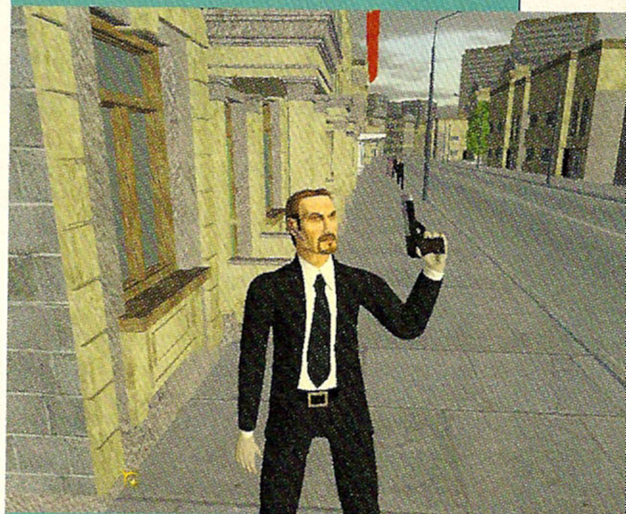


Genre SIMULATION/ GESTION POLITIQUE
Développeur ELIXIR STUDIOS
Sortie MI-2002

La population du pays, qu'on nous promet riche d'un million d'individus tous différents et donc complètement uniques, se découpe grosso modo en trois classes : la classe ouvrière qui vous donnera de la force, la classe moyenne qui vous offrira de l'influence, et la classe aisée qui vous gratifiera de thunes. Et peut-être même d'un brin de mépris, mais ça, les développeurs ne le disent pas.

Le tout est de trouver son public

Pour trouver votre public, l'outil magique que nous promet Elixir, c'est tout simplement la matérialisation d'un réseau de relations entre les gens : untel a fait ses études avec untel, qui va tous les dimanches à la messe avec untel, qui joue au golf avec untel, qui doit de l'argent à untel, qui couche avec untel... Enfin, comme dans la vraie vie, quoi. Et c'est en suivant les ramifications de ce réseau que vous réussirez petit à petit à gagner davantage de collaborateurs leaders d'opinions, donc de partisans, donc de moyens d'action.
Par ailleurs, comme vous pourrez aussi survoler votre ville en long, en large et en travers, depuis la vue satellite jusqu'au ras du sol (en vous rapprochant par paliers successifs, et non pas progressivement comme dans Black & White), vous serez amené à découvrir sa vie de tous les jours sous des aspects plus ou moins inattendus, et à prendre des décisions à plus ou moins grande échelle. Par exemple, en arrivant sur une place, vous pourrez découvrir un prédicateur particulièrement opposé à vos idées, en train d'exprimer son opinion de manière tout aussi virulente que convaincante – si vous en jugez par le nombre de badauds qui s'agglutinent autour de lui. Bref, si jamais ce gars-là semble constituer une menace sérieuse sur le chemin du pouvoir, hop, rien de plus simple que de lancer vos limiers sur ses trousses, et puis, après avoir recueilli suffisamment d'infos sur lui, de l'attaquer là où ça fait mal. C'est ce que nous avons vu lors de la démo de l'E3.

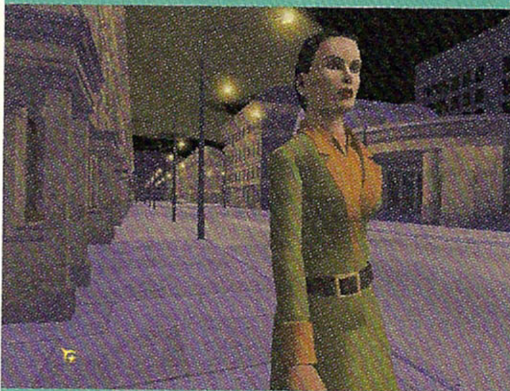




Vous êtes plutôt corruption ou intimidation ?

Les infos ont donc été prises : on sait que le prédicateur est un peu poltron sur les bords et qu'il a quelques dettes qui traînent. Bref, on a le choix entre la proposition de pots-de-vin et la rencontre avec Joe-la-Terreur-des-Rings. Quelle que soit la solution choisie, on fera ça dans un coin tranquille de la ville ; on choisit donc une zone commerciale que traverse notre ami prédicateur pour rentrer chez lui, et qui est déserte le soir. Pour la solution douce, on aura pris contact avec lui auparavant, et on saura s'il accepte notre offre, en le voyant ou non prendre la mallette qu'un de nos collaborateurs vient de déposer à l'endroit convenu. Pour la solution dure, pas de mise en garde : juste une intervention coup de poing, pour laquelle vous choisirez un de vos amis gros bras, à qui vous confierez la mission en lui indiquant le degré de force de conviction que vous jugez nécessaire. Bilan : en allant consulter votre statut idéologique (où votre position sera évaluée sur un certain nombre de points), vous verrez que la solution douce, qui vous aura coûté de l'argent, aura entraîné votre gouvernement dans la voie du libéralisme et de la corruption, tandis que la solution dure, qui vous aura coûté de la force, vous aura fait un peu plus basculer sur la pente dictatoriale, fasciste, nationaliste et violente. C'est ainsi que, petit à petit, vous mettrez en place un pouvoir de type plutôt politique, militaire, religieux, financier ou criminel. Et c'est ainsi que, petit à petit, vous grimperez les échelons vers la capitale et le président. Et c'est ainsi que je suis bien embêtée, car la conclusion, c'est que ce projet est trop gigantesque pour que je puisse vous dire aujourd'hui si ça nous donnera un bon jeu. Faites que ça marche !







Demis Hassabis

interview

CRÉATEUR DE REPUBLIC

Quelles seront les trois étapes successives du jeu ?

Demis Hassabis : Au niveau de la petite ville, ce sera la partie facile. Vos adversaires ne seront que des leaders locaux, et pas des concurrents joués par l'ordinateur. Donc, c'est une ville où il n'y aura pas d'autres factions que celle que vous allez mettre en place. Ce niveau va d'ailleurs vous permettre de créer votre premier réseau, et de définir quel type de faction vous voulez créer. Ensuite, au niveau de la grande ville, vous allez rencontrer vos trois premières factions adverses. À partir de ce moment, la difficulté va s'intensifier, car vous aurez des adversaires qui chercheront à vous mettre des bâtons dans les roues.

Et au troisième niveau ?

Si vous réussissez à vous imposer au niveau de la grande ville, vous arriverez au niveau de la capitale pour affronter le président, qui est la faction la plus puissante de toutes. Mais vous ne serez pas tout seul, puisque trois leaders de trois autres factions issues de trois autres grandes villes chercheront également à prendre la place du président.

Pouvez-vous expliquer comment la difficulté évoluera au fil de ces trois étapes ?

Au fur et à mesure de votre progression, vous aurez l'occasion de recruter des personnages de plus en plus importants, qui vous permettront d'accomplir des actions de plus en plus puissantes. C'est comme un arbre technologique.

Comment est-on au courant des actions intentées par les autres joueurs ?

S'il s'agit d'une action suffisamment importante, les journaux couvriront l'événement, et vous l'apprendrez dans la presse. Sinon, vous pourrez aussi vous promener dans le monde et être témoin de ce qui s'y passe. En jouant de loin, vous pourrez voir arriver des choses importantes, comme des manifestations par exemple. En revanche, si vous restez au niveau de la rue, vous pourrez surprendre quelqu'un en train d'entrer par effraction dans une maison.

Mais comment savoir ce qui se trame derrière votre dos ?

La meilleure solution, c'est d'envoyer vos personnages (collaborateurs) enquêter dans les différentes zones de la ville ou de la capitale, et ils vous rapporteront ce qu'il s'y passe. Où que vous soyez, vous serez prévenu quand quelque chose d'intéressant aura lieu ailleurs, qui mériterait que vous y jetiez un œil.

Peut-on jouer toute une partie sans jamais aller voir au niveau de la rue ? Ou en y étant en permanence ?

Oui. Si vous le voulez. Ce ne sera pas le meilleur moyen de jouer une partie, mais pourquoi pas ? C'est en tout cas ce que nous essayons de mettre en place.

Les événements qui surviennent au fil de chaque partie sont-ils générés par l'ordinateur en fonction de nos choix ?

En partie, mais pas uniquement. Ils peuvent aussi provenir des actions des autres joueurs gérés par l'ordinateur, ou des actions du président. Et puis il y a aussi des événements imprévus, en provenance de l'international par exemple.

Si vos actions changent votre statut idéologique, est-ce qu'elles changent celui de vos personnages ?

Oui, bien sûr. Une action qui affecte les masses peut soit changer leur opinion au sujet des différentes factions, soit les faire changer de faction.

Peut-on gagner en favorisant fortement une partie de la population, et donc en se privant des ressources des deux autres classes ?

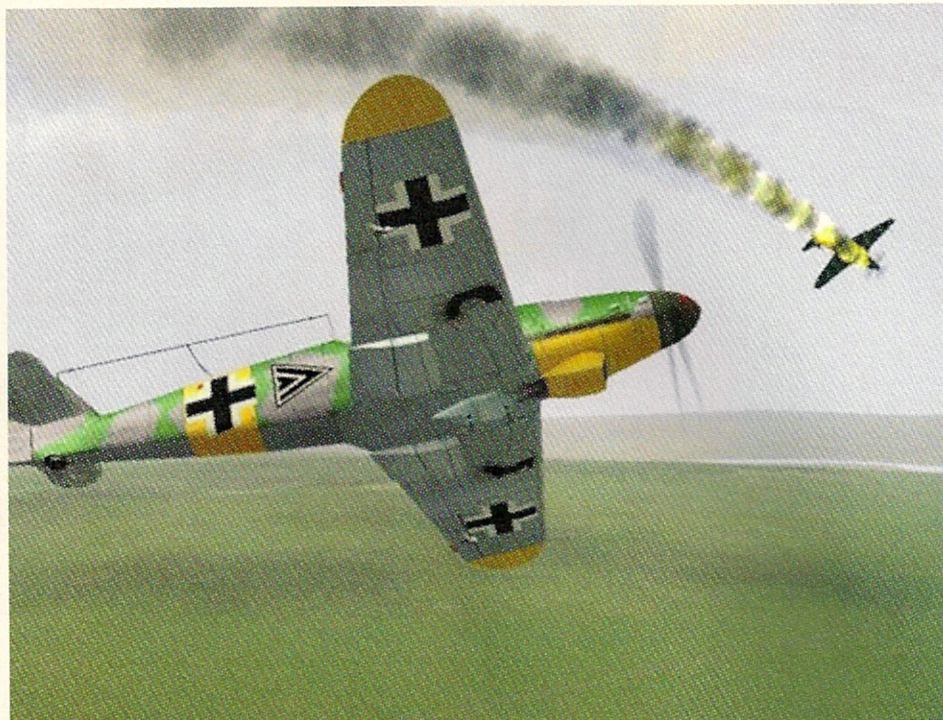
Tout à fait. Le jeu a été créé pour permettre ce genre de chose. Car on peut utiliser la ressource possédée pour générer les autres. Si vous avez beaucoup de force, par exemple, vous pouvez l'utiliser pour faire des cambriolages de banques, et récupérer ainsi de l'argent. Évidemment, le risque consiste à être découvert et à voir vos personnages finir en prison et votre réputation chuter dans l'opinion des citoyens. Mais tous les styles de jeux ont leurs faiblesses. Et la méthode forte doit avoir des contreparties d'autant plus gênantes qu'elle est très efficace.

Sans même parler du président, comment l'ordinateur peut-il gérer en parallèle le développement de nos trois factions concurrentes ?

Il nous a fallu, de toute évidence, développer toutes sortes d'algorithmes d'Intelligence Artificielle. Pour résumer, disons que la clé de notre architecture réside dans la façon dont on gère le niveau de détails. L'astuce consiste à se concentrer sur ce qui affecte le joueur, et à ne pas perdre de temps avec le reste.

Demis est un petit être d'apparence jeune et fragile, capable de vous clouer au sol d'un simple mot.

Propos recueillis par Wanda

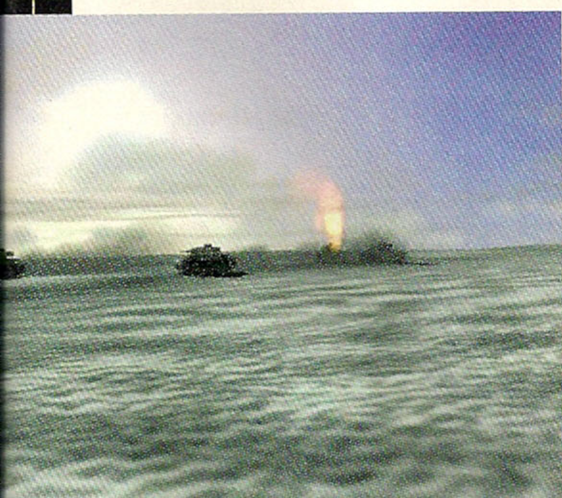


Ce matin, je vais bien, car pour une fois, la matinée à Los Angeles n'a pas été trop grise. Et pourtant, il faut habituellement une bonne demi-journée avant que le gros nuage de pollution qui recouvre la mégapole daigne se disperser, histoire de céder sa place à notre ami le soleil de Californie. Mais je vais encore mieux depuis que j'ai vu tourner IL-2 Sturmovik sur le stand d'Ubi Soft, présenté par mister Oleg Maddox lui-même. Cet ex-ingénieur aéronautique travaille sur cette simulation depuis deux ans maintenant, et l'homme n'a qu'une seule ambition : proposer une simu à la fois super pointilleuse et néanmoins amusante, le tout enrobé d'une réalisation et d'un graphisme à faire crever de jalousie les anciens. Oui, du genre de Combat Flight Sim 2, pour ne pas le citer. Autre atout de la bête, IL-2 Sturmovik aborde un thème encore vierge de toute production vidéo-ludique, puisqu'il met en scène les combats aériens qui se sont déroulés sur le front de l'Est durant la Seconde Guerre mondiale. C'est pourquoi vous piloterez aussi bien l'IL-2 russe, l'avion vedette du soft, que d'autres appareils, comme le Messerschmitt Bf-109, le Mikoyan-Gurevich MiG-3, le Bell P-39 ou encore le Laag3 (ça doit ultra craindre en réseau, le Laag3, ndrc).

IL-2 STURMOVIK

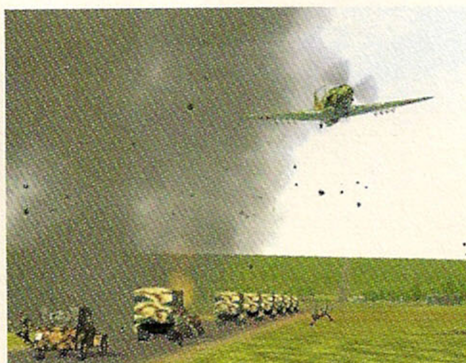
UN BON GROS SIMULATEUR DE COUCOUS À HÉLICE VENU DE L'EST, VOILÀ CE QUE NOUS PROPOSE IL-2. ET BONNE NOUVELLE, ÇA S'ANNONCE CARRÉMENT GÉANT...





Une réalisation aguichante

Comme je vous le disais en guise d'intro, heureux je suis, car ce que j'ai le loisir d'admirer sur le moniteur a de quoi me réjouir. La démo tournante montre diverses phases d'action, toutes plus jouissives les unes que les autres. On notera ainsi cette admirable attaque de convois, où l'on voit des hommes sortir des véhicules en courant avant que ceux-ci n'explosent sous l'impact des balles. On repensera avec émotion à ces multiples impacts de balles endommageant la carlingue de toutes parts, au point que certains morceaux finissent par se désolidariser de l'ensemble, propulsant l'appareil dans une vertigineuse vrille en piqué, avant de finalement exploser au sol (oui c'est incroyable, ceci est la fin de la phrase). Le sol, parlons-en justement. Textures magnifiques (ahhh les forêts...), reliefs aux douces courbes de rêves, objets 3D très bien intégrés dans le décor, les qualificatifs ne manquent pas pour décrire la chose. En ce qui concerne les appareils, il suffit de jeter un coup de noeil aux photos d'écran pour comprendre que, là encore, le souci du travail bien fait est le leitmotiv d'Oleg (Hein ? Charlie Oleg ? ndrc). Seule surprise, les très beaux cockpits 3D ne sont pas fonctionnels (impossible de cliquer directement dessus avec la souris pour activer ou désactiver les commandes), ce qui est pourtant chose commune aujourd'hui. En revanche, pas une jauge, pas un cadran ne manquera à l'appel ; on nous promet que tout ce qu'il est possible d'activer ou de voir dans le vrai habitacle sera présent dans le jeu. En ce qui concerne le modèle de vol (tout au moins



Genre SIMULATEUR DE VOL
Développeur 1C : MADDOX GAMES
Sortie FIN 2001

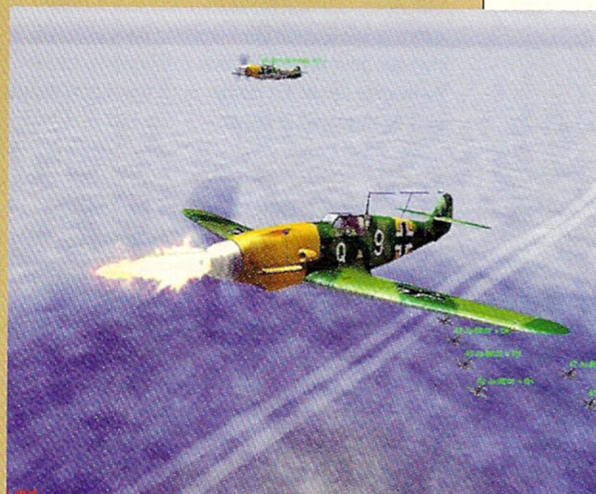




celui de l'IL-2), nous ne devrions pas avoir de mauvaise surprise, puisque celui-ci a été validé par des pilotes vétérans de l'appareil. Pour ce qui est de l'I.A., on nous promet des comportements fort crédibles de la part des pilotes adverses, mais on attendra de jouer pour vous le confirmer. Enfin, terminons le tour du propriétaire par les divers modes de jeu qui seront implémentés. En ce qui concerne les campagnes, nous aurons semble-t-il droit à celles de Smolensk 41, Moscou 41, Stalingrad 42, Kursk 43, Crimée 44, et enfin Berlin 45. Six scénarii solo seront également présents, reprenant des missions historiques marquantes du conflit. On retrouvera également les incontournables modes multijoueurs, à savoir du dogfight à 32, et du coopératif à 16.
Allez, lâchons-nous, IL-2 fait partie de ces softs qui nous ont fortement impressionnés lors de cet E3 2001. C'est avec une réelle fébrilité que nous attendons une version jouable d'IL-2 Sturmovik. En attendant, je vais rejouer à CFS2, ça va me calmer, tiens…













Oleg Maddox

interview

CRÉATEUR DE IL 2 STURMOVIK



UN RUSSE TOUT RAIDE AU BEAU MILIEU D'UN SHOW À L'AMÉRICAINE : AVOUEZ QUE L'IMAGE NE MANQUE PAS DE PIQUANT. SURTOUT UN RUSSE QUI PILOTE, PROGRAMME ET MAÎTRISE SON SUJET DE A À Z. ON EST TRÈS LOIN DU FOLKLORE HABITUEL !

JOYSTICK : QUEL A ÉTÉ VOTRE PARCOURS, AVANT IL 2 ?
Nous avons déjà développé 14 titres, dont certains sont devenus des gros hits en Russie. Zar, par exemple, était plus populaire que Quake, en réseau, parce qu'on l'avait optimisé pour le faible débit du réseau russe. En attendant, de nombreux clans s'étaient formés un peu partout dans le pays, qui se rencontraient régulièrement sur Internet. Toutes les semaines, une salle de Moscou organisait des rencontres de trente-deux joueurs.

OLEG MADDOX : C'ÉTAIT UN SHOOT EN VUE SUBJECTIVE, COMME QUAKE ?
Oui, mais en open space, pas en intérieur, et avec des trucs en plus, notamment pas mal de physique.

AUCUN DE CES QUATORZE JEUX N'A ÉTÉ COMMERCIALISÉ AILLEURS QU'EN RUSSIE ?
Les quatorze produits que nous avons réalisés n'étaient pas tous des jeux : nous avons aussi développé des titres multimédia. Celui qui a eu le plus de succès sur le plan international était un logiciel qui établissait des cartes électroniques à partir de plans.
C'est le produit multimédia qui s'est le mieux vendu en Allemagne en 1995.

À QUAND REMONTE VOTRE PREMIER JEU ?
Nous avons créé notre premier jeu en 1983. C'était un jeu de puzzles très simple.

UN JEU DE PUZZLES, UN SHOOT, DES LOGICIELS MULTIMÉDIA... VOUS TOUCHEZ À TOUT ! EST-CE QUE IL 2 EST VOTRE PREMIER SIMULATEUR DE VOL ?
Non. Nous avons déjà fait un simulateur de vol, mais très orienté arcade. IL 2 est notre premier simulateur de vol réaliste.

QU'EST-CE QUI VOUS A DONNÉ ENVIE DE VOUS ATTAQUER À UN PROJET DE CETTE ENVERGURE ?
J'ai toujours eu une grande passion pour l'aviation, et Flight Sim est le tout premier jeu auquel j'ai joué. Je pilote régulièrement des avions de loisir russes, comme le Yack 52 ; j'ai fait mes études à l'Institut moscovite d'Aviation et j'ai travaillé pendant onze ans en tant qu'ingénieur pour un institut de recherche aéronautique militaire. Tout ça fait déjà beaucoup de raisons, mais la raison principale, c'est que j'ai joué à quasiment tous les simulateurs de vol qui sont sortis depuis Flight Sim, et que je leur ai toujours trouvé des défauts. Je me suis donc dit qu'il y avait encore une place à prendre sur ce marché, et j'ai eu envie d'essayer.

QUE PENSEZ-VOUS DE COMBAT FLIGHT SIM ?
C'est difficile de dire du mal de ce jeu, car Microsoft a fait un très beau travail, mais je n'aime pas les sensations en vol de leurs avions. Je les trouve incorrectes.

QU'EST-CE QUI VOUS A ÉTÉ LE PLUS UTILE : VOTRE EXPÉRIENCE EN TANT QU'INGÉNIEUR OU EN TANT QUE PILOTE ?
Les deux. Je travaille d'abord à partir des modèles physiques de vol originaux, et je vérifie ensuite si les sensations sont correctement reproduites. Le moteur physique de la plupart des simulateurs de vol ne repose que sur un nombre assez limité de formules mathématiques, alors que le nôtre gère des milliers de paramètres différents. C'est ce qui le rend différent des autres.

CELA A DÛ VOUS DEMANDER UN TRAVAIL MONSTRUEUX, NON ?
Oui. Après la phase de création des outils, nous avons passé environ deux mois sur chaque avion, rien que pour la modélisation et l'implémentation du modèle de vol. En réalité, nous travaillons depuis plus de trois ans sur ce jeu.

COMBIEN Y A-T-IL DE PERSONNES DANS VOTRE SOCIÉTÉ ?
Vingt personnes. Enfin, sur ce jeu, car en fait, nous sommes plus nombreux, mais les autres travaillent sur des projets différents.

VOUS ÊTES SATISFAIT DE CE QUE VOUS AVEZ RÉALISÉ, JUSQU'À PRÉSENT ? QUELS SERONT LES POINTS FORTS DE IL 2 PAR RAPPORT À SES CONCURRENTS, À VOTRE AVIS ?
Je crois que notre jeu bénéficie d'une expérience et de connaissances supérieures à tous les autres.
De plus, nos cockpits sont les premiers au monde à être absolument conformes aux cockpits originaux – si on met de côté le B17, le seul à être bien fait.

IL VOUS RESTE ENCORE BEAUCOUP DE TRAVAIL POUR FINIR LE JEU, À CE JOUR ?
Non, nous avons quasiment terminé.

Propos recueillis par Wanda

Genre STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur LIQUID ENTERTAINMENT
Sortie FIN 2001

Battle REALMS

CET ÉTÉ, LE SOLEIL VA NOUS FAIRE DU BIEN. ET PUIS, ÇA VA ÊTRE LA RENTRÉE. ET PUIS, ON VA AVOIR UNE PETITE BAISSE DE MORAL. ET PUIS, ON JOUERA À BATTLE REALMS. ET PUIS ÇA IRA MIEUX. DANS LE FOND, C'EST SIMPLE LA VIE.







Il y a des jeux, comme ça, qui vous séduisent d'entrée. Ce Battle Realms, quand je l'ai découvert lors du précédent E3, je l'ai presque trouvé trop beau pour être vrai. Tout ce que ses développeurs énoncent comme principes fondamentaux, tout sonne juste et s'imbrique parfaitement dans un concept général simple et lumineux. En quelques mots : les unités de base (les paysans) ne seront pas créées par vous. C'est l'ordinateur qui les fera « naître », à un rythme qui ralentira au fur et à mesure que votre population grossira. Ainsi, finies les tonnes d'unités produites à la chaîne et jetées aveuglément dans la bataille : chaque soldat sera précieux. Et il le sera d'autant plus que vous aurez investi du temps sur lui. Car vos soldats seront en fait des paysans, que vous aurez « envoyés en stage » dans un (ou plusieurs) dojo(s) de votre village afin qu'ils y apprennent le maniement des armes. Et comme Battle Realms jouera à fond la carte de la tactique (chaque « corps d'armée » aura notamment un type de terrain qui lui sera plus propice que les autres), vous aurez tout intérêt à particulièrement soigner l'équilibre de vos troupes... et à les suivre au combat.





Un monde vivant

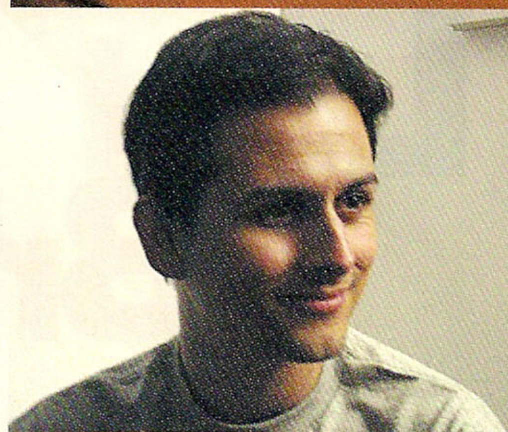
Lors de cet E3, nous avons entraperçu la concrétisation de toutes ces belles promesses. Je dis entraperçu, car si leur jeu est certainement bien avancé, il n'est pas facile d'en percevoir les finesses lors d'une démo de salon. Surtout que Battle Realms est typiquement le genre de soft où l'on aura envie de prendre son temps, de goûter le plaisir des choses simples de la vie : arroser ses rizières afin de produire davantage (les unités travaillent et se battent mieux quand elles sont bien nourries). Capturer des chevaux sauvages afin de les domestiquer. Courir à la rivière pour éteindre le feu déclenché par des flèches ennemies. Faire des ricochets sur l'eau du canal Saint-Martin – ah non, je confonds avec Amélie Poulain ! . Enfin bref, tout ça quoi. Et les chouettes combats (magnifiques, les combats, soit dit en passant). Liquid annonce 50 unités différentes (magiciens, ninjas, samuraïs, etc.), 18 maîtres zen inspirés de l'histoire et des contes orientaux, et 2 campagnes de 14 missions chacune (sur un total de 36 missions).



El del Castillo

interview

CRÉATEUR DE BATTLE REALMS



QU'EST-CE QUI A CHANGÉ, PAR RAPPORT À L'AN DERNIER ?
La plupart de ce que nous montrons ici n'est pas nouveau, mais c'est la réalisation de ce que nous avions promis lors de nos précédentes démos. Beaucoup de jeux promettent monts et merveilles, et s'avèrent décevants au final. Nous avons essayé de faire le contraire.

ÇA NE VA PAS ÊTRE FRUSTRANT, QUE LE JEU NOUS LIMITE SUR LE NOMBRE DES UNITÉS ?
Pour compenser ça, chaque unité possède des pouvoirs bien spécifiques. Et je ne parle pas seulement des compétences inhérentes à chaque type d'unité, mais aussi de ses capacités en fonction de la nature des unités adverses. Pour schématiser, disons que ça marchera comme pierre, papier, ciseaux : 1 unité A sera plus forte que 3 unités B, 1 unité B sera plus forte que 3 unités C, et 1 unité C sera plus forte que 3 unités A.

C'EST DONC DU HASARD ?
Absolument pas ! Ça veut juste dire qu'un bon tacticien pourra gagner avec moins d'unités que ses adversaires. Ça veut dire qu'il faudra choisir judicieusement les compétences que vous voudrez développer chez vos soldats. Vous pourrez aussi leur offrir des doubles compétences, si vous le jugez nécessaire. Et puis vous aurez un autre allié, à exploiter : le terrain. Notre terrain est entièrement en 3D, et notre système effectue en temps réel les calculs balistiques, ainsi que la résolution des lignes de vue. Un positionnement judicieux pourra amplifier les rapports de force entre unités, alors que s'il est mauvais, vous pourrez perdre tout le bénéfice d'une supériorité théorique. Regardez : si je mets 3 archers en haut de cette colline et 3 autres en bas, ce sont les 3 du bas qui se font tuer. Logique, non ? Mais très peu de jeux sont capables de faire ça. Et là, si je mets le feu à ce bâtiment, ça va fournir des indications visuelles à mes unités, qui vont pouvoir attaquer à leur tour.

QUAND UN BÂTIMENT EST AINSI EN FEU, EST-CE QUE LES DÉBRIS QUI S'EN DÉTACHENT SONT DANGEREUX POUR SES DÉFENSEURS ?
Absolument. Nous avons voulu respecter au maximum la logique des lois physiques. Nous avons même renoncé à empêcher les forêts de prendre feu. La seule exception à cet effort de réalisme concerne les mouvements spectaculaires de certaines unités. L'objectif de ces animations est d'apporter un charme supplémentaire au combat, pas de pénaliser ceux qui voudront s'en servir. Nous leur interdirons donc d'endommager leurs propres unités. Et d'une manière générale, nous limiterons au maximum le friendly fire, parce que ce n'est pas drôle.

QUELLES SONT CES DEUX BARRES SUR CHAQUE UNITÉ ?
Les unités ont deux ressources majeures : la santé et la stamina. Quand elles courent, quand elles jettent des sorts ou utilisent des pouvoirs spéciaux, elles utilisent de la stamina. C'est une ressource illimitée, mais qui met du temps à se recharger. Si vous voulez vous en servir pour faire un rush sur une base adverse, vous risquez de tout utiliser pour la course et d'arriver affaibli pour l'attaque. Il faudra la gérer en fonction de vos choix tactiques.

COMMENT FONCTIONNE LE SYSTÈME DU YIN ET DU YANG ?
En solo comme en multijoueur, chacune de vos actions vous rapportera, ou non, du yin ou du yang (en fonction de votre clan), qui va vous permettre d'acheter ce qu'on appelle des techniques, et que vous retrouvez dans les autres jeux sous le nom d'upgrades. Dans une ville, par exemple, une utilisation typique de votre yin ou yang sera l'achat de nouvelles techniques de combat pour la formation des unités. La différence avec les autres jeux, c'est que vous ne pourrez upgrader vos unités qu'en allant vous battre sur le terrain, puisque le yin et le yang sont des points d'action. Ainsi, il ne sera pas possible à un joueur de se développer tout seul dans son coin et de lancer une attaque définitive. À tous les niveaux, nous avons essayé de développer... comment dire... art de la guerre. Par opposition au côté bourrin qui est le piège classique de ce genre de jeu.

QU'EN EST-IL DE LA GESTION DE L'EXPÉRIENCE ?
Nous ne savons pas encore comment nous allons la gérer : si elle se gagnera sur le terrain ou en revenant s'entraîner dans les dojos, ou les deux. Nous avons décidé de laisser cette question en suspens, car il nous paraît important, dans un premier temps, que le jeu soit globalement équilibré indépendamment de la notion d'expérience.

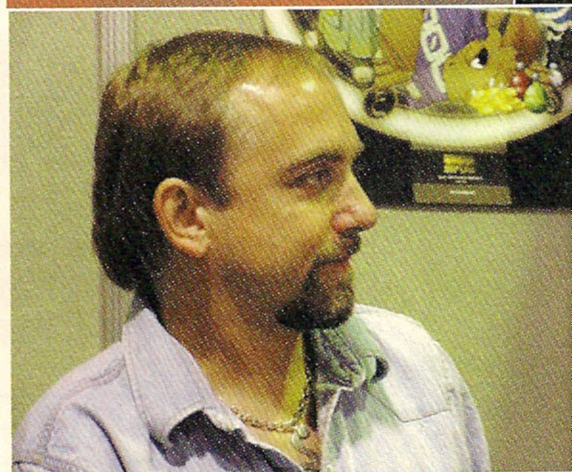
BATTLE REALMS EST TOUJOURS AUSSI IMPRESSIONNANT ET PROMETTEUR, ET ED EST PLUS ENTHOUSIASTE QUE JAMAIS. HUMM, QUELQUE CHOSE ME DIT QUE LES DEUX SONT LIÉS.

Propos recueillis par Wanda

Lord British

interview

LA FUITE EN ASIE



Cela pourrait se nommer Destination Garriott, mais non. Le nouveau laboratoire du créateur d'Ultima se nomme Destination Games dont le siège se trouvera dans le fief de Lord British, à Austin Texas.

Richard Garriott est enfin sorti de sa cachette et a annoncé la création de son nouveau studio de développement. Coup de bol, cet événement tombe juste au moment où Origin fuit de toutes parts, et à l'instant même où les développeurs d'UO 2 se sont vus remerciés. Dans les cartons de Destination Games, on trouve l'implantation aux États-Unis de Lineage, un jeu sud-coréen dont on vous a déjà causé. Voici un résumé de la conf' de presse à laquelle a assisté Wanda. On y a surtout parlé du partenariat entre DG et NCsoft, les leaders des MMORPG asiatiques qui vont profiter de cette association pour lancer une offensive aux États-Unis, épaulés dans ce sens par l'équipe de Garriott. On y a aussi parlé de la vocation du nouveau studio à vouloir créer des jeux online cosmopolites dans un futur très proche.

Joystick : Le premier pas de Destinations Games va donc être d'implanter Lineage aux États-Unis et en Europe ?

Richard Garriott : Oui, et le second sera de créer de nouveaux produits qui seront conçus pour marcher partout dans le monde. Nous avons réuni l'équipe parfaite pour faire un titre tendant vers ce but dès sa genèse.

Starr Long : Pour américaniser Lineage, on ne se contentera pas de lui donner une patine plus occidentale, ou de traduire les textes, ce que l'on a d'ailleurs déjà fait. Dans UO2, on avait imaginé, comme trame scénaristique, que Lord British quitterait le monde d'Ultima et irait visiter d'autres univers. En fait, il va se retrouver dans Lineage.

Vous dites que Destination et NCsoft s'accordent parfaitement l'un l'autre. Parlez-vous uniquement d'une complémentarité ? À quel niveau vous êtes-vous découvert cette empathie mutuelle ?

Garriott : Si vous regardez tous les gens qui ont de l'expérience pour créer les jeux online, vous ne trouverez que quatre équipes mondiales qui ont su publier des titres à succès et à en avoir tiré de dures leçons. Il y a l'équipe d'Ultima (nous), l'équipe de Lineage, d'Asheron et d'Everquest. En gros, tous les jeux online de seconde génération (NDA : par opposition aux MUDS graphiques). Nous avions eu des difficultés à implanter UO en Asie, car les jeux de Jack Song (Directeur de NCsoft , créateur de Nexus et de Lineage) marchaient trop bien là-bas et il existe tant de difficultés potentielles, techniques, culturelles, ou même de relations avec la presse. Jack est donc venu s'installer ici pour faire marcher Lineage. C'était là une parfaite association

Long : Avec NC, nous n'avons plus besoin de passer la moitié du temps à dire « Ne faites pas ceci ou cela », comme avec d'autres interlocuteurs où nous avons consacré jusqu'à 75 % du temps à les éduquer, en leur expliquant ce qui fonctionne ou pas dans ce domaine. Avec NCsoft, on peut se permettre de ne discuter que de nouvelles idées.

Concrètement, le nouveau jeu ressemblera à quoi ?

Garriott : Son thème ne tournera pas autour de l'épopée fantastique ou la science-fiction, mais d'une « réalité contemporaine stylisée ». Cela serait plus proche du concept d'un Theme Park que des mondes virtuels actuels. (Donc pour l'instant bien plus proche d'un concept tout court, ndr.)

Long : Les régions seront bien mieux délimitées que dans les jeux actuels. On y montrera clairement les zones « sociales » : les bars où l'on se rend pour parler avec des potes afin d'y mener des activités amicales, ou de rencontrer des compagnons pour former un groupe en toute tranquillité. On saura à tout moment où se situent les territoires dangereux (et donc intéressants). Après des années de jeu solo, le joueur a vu des univers virevolter autour de sa propre existence, des univers dans lesquels il était le héros et où il se sentait « spécial ». Arrivé dans un jeu multijoueur, la transition est bien plus dure car tout lui échappe. L'idée de nos jeux est de combiner ces deux expériences totalement différentes et, jusqu'à maintenant, nous n'y sommes encore jamais parvenus.

Pensez-vous réussir facilement à créer un monde compatible avec toutes les cultures ?

Long : C'est un challenge pas facile que celui de faire quelque chose fonctionnant des deux côtés de la barrière.

Robert Garriott

Ce garçon un rien méconnu est un autre Garriott, prénommé Robert. Non, ce n'est pas un frère caché de Richard qui débarquerait soudainement après avoir été séparé de sa famille et élevé (ignorant tout de sa filiation) par une communauté bienveillante de gitans. Pas du tout : c'est même le co-fondateur d'Origin System dans son ancienne forme. Il s'est principalement occupé du marketing, et ses lettres de noblesse ils les a gagnées grâce à son talent d'instigateur de 50 % des ventes mondiales des jeux d'Origin.

Propos recueillis par Wanda





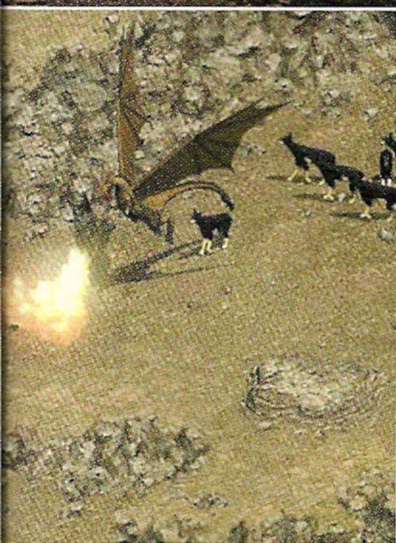


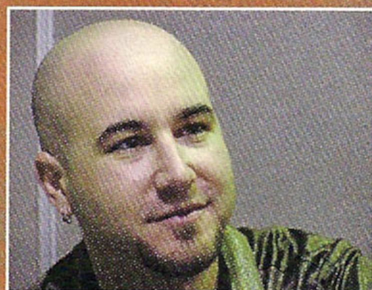


Table rase du passé : Le Projet

Le premier jeu développé par Destination Games a pour nom de code Tabula Rasa (Table Rase, État Zéro). Les rares choses connues à son sujet est qu'il sera distribué gratuitement online, sans éditeur ou revendeur. En bref, directement du développeur au joueur. On demandera simplement le prix d'un abonnement mensuel, sans doute plus élevé que celui d'Ultima Online. L'autre pavé lancé dans la marre des jeux online est la volonté qu'aura Garriott, dans ses futurs titres, à ne pas favoriser particulièrement un joueur passant sa vie dans ses mondes virtuels, pas plus qu'il ne contraindra quelqu'un à s'y connecter en permanence pour devenir tout puissant. Que ce soit dans Everquest, Asheron's Call ou UO (dans une moindre mesure), tous les gameplays sont conçus dans ce sens, afin d'accomplir des quêtes demandant des dizaines d'heures d'investissement aux joueurs pour récupérer un joli cadeau imaginaire, ou pour apprendre quelques nouveaux sorts. Du côté des dimensions de l'univers de Tabula Rasa, Lord British a aussi des idées bien arrêtées sur les questions de taille : il verrait plutôt un monde aux frontières réduites, une contrée que le joueur n'a pas à parcourir pendant des heures avant d'y trouver quelque chose d'intéressant à faire. C'était tout à fait l'esprit dans lequel avait été créé Ultima 9, dont chaque recoin était bourré de petites curiosités, malgré sa taille trois à quatre fois inférieure aux précédents chapitres de la série. La durée du développement de TR devrait prendre un peu plus de deux ans.

Starr Long

Starr semble être toujours un peu resté en retrait par rapport au roi Garriott, volontairement sans aucun doute. Pourtant, il n'est pas inconnu des fanas de la série d'Ultima, puisque le personnage de Lord Blackthorn n'est ni plus ni moins que son incarnation dans les mondes virtuels d'Origin. Starr Long était le producteur d'Ultima Online, le producteur associé d'Ultima 9, ainsi que (ce fut bien plus court) d'Ultima Online 2. Starr est devenu la grosse figure d'Origin après le départ de son ami Garriott, et a reçu des tas de prix internes tels que celui de « Manager de l'année » ou de « Pompier du mois ».



Kay Gilmore

Kay provient lui aussi d'Origin. Il a bossé sur UO2 comme directeur du développement. Il a assuré, entre autres choses, la création de différentes parties d'Origin Systems telles que le service consommateur, le service de localisation des jeux, le service de Quality Assurance.

Bill Randolph

Randolph est l'une des grandes surprises de cette Dream Team. Le monsieur nous vient directement de Westwood Studios à leur grande époque : c'est un spécialiste du jeu réseau et des moteurs 3D. Il était entre autres chef programmeur sur Command & Conquer et Red Alert. Une fois passé chez Origin, il est devenu programmeur principal sur Ultima IX : Ascension.

Jeremy Gaffney

Lui aussi est une énorme pointure du jeu online : avant de rejoindre Origin pour assister au naufrage d'Ultima Online 2, ce bonhomme a fondé et dirigé Turbine Entertainment où il a officié sur Asheron's Call comme game designer à de multiples niveaux techniques du jeu.

C&C RENEGADE



Au milieu de Harry Potter et d'une bonne douzaine de trucs dans la lignée de The Sims, Electronic Arts avait tout de même pensé à présenter un titre digne d'intérêt pour les hardcore gamers que nous sommes : C&C Renegade de Westwood. Nous avons pu constater que le jeu a fait de très gros progrès en ce qui concerne sa réalisation, il est désormais tout à fait au niveau de la concurrence. Renegade sera un jeu de shoot à la première personne qui se déroulera dans l'univers de Command & Conquer ; on y incarnera un soldat d'élite du GDI chargé d'opérations délicates contre les bases du NOD. Le jeu mélangera l'action, l'infiltration, un chouïa de tactique et quelques passages plus brutaux, aux commandes de véhicules que les fans de C&C reconnaîtront au premier coup d'œil. Ça s'annonce très marrant à jouer, et ça devrait sortir pour cet automne.



CIVILIZATION III

L'E3 a été l'occasion pour Firaxis de montrer pour la première fois à la presse la nouvelle évolution de Civilization. Pour ce troisième épisode, les développeurs reconnaissent qu'ils n'ont pas ajouté grand-chose en termes de gameplay. Ils ont préféré garder la richesse de Civilization II en améliorant des éléments déjà existant, notamment le commerce et la diplomatie. Il y aura cependant quelques nouveautés, comme la gestion de l'influence culturelle, qui dessinera les frontières de chaque nation un peu comme dans Call to Power 2, et la possibilité de transformer en « leaders » aux compétences spéciales les unités militaires qui auront acquis beaucoup d'expérience au combat. Au niveau technique, ce sera toujours de la 2D, mais nous avons pu noter, lors de la démonstration, une très nette amélioration de l'animation des unités. Tout ça devrait arriver au dernier trimestre 2001.

Conquest : FONTIER WARS

Que d'aventures et de rebondissements dans la vie, pas vraiment encore consommée, de ce Stratégie temps réel, ballotté de haut en bas en raison des grosses embrouilles entre Microsoft et Digital Anvil. Ce sont finalement les Français d'Ubi Soft qui ont récupéré le bébé, et nous ne devrions donc pas tarder à le tester dans nos colonnes. Conquest Frontier Wars est donc un Strat' spatial en 3D, dans lequel vous dirigez une flotte de vaisseaux spatiaux terriens en lutte contre les Mantis. Un troisième camp, les Solarians, fera son apparition plus tard dans la partie. Oui, super-original le scénario, nous sommes d'accord. La campagne sera composée d'une grosse douzaine de missions, probablement découpées en plusieurs sous-missions. Trois types de ressources seront à la base du côté gestion, à savoir, le métal, le gaz et les hommes (pour former les équipages). La suite au prochain numéro, comme on dit quand on a plus grand-chose à dire.

E3







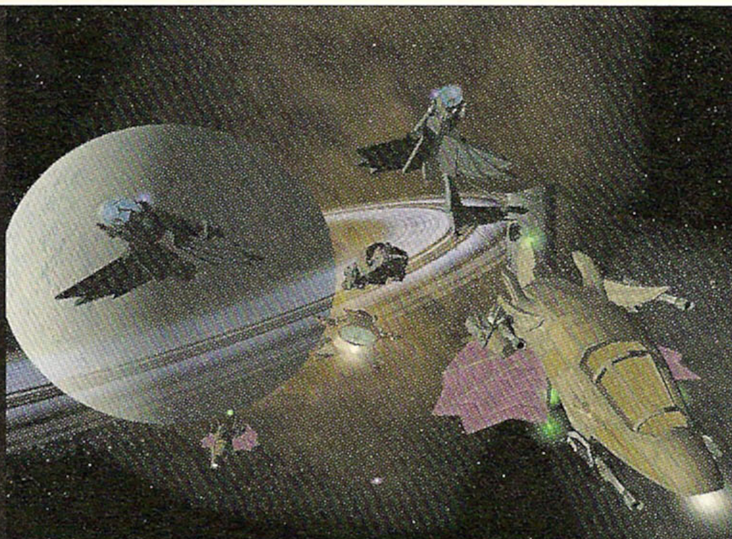


F1 Racing CHAMPIONSHIP 2 – E3

Alors que le patch pour F1 Racing Championship se fait toujours désirer à l'heure où nous écrivons ces lignes, F1 Racing Championship 2 est annoncé pour la fin de l'année. Au programme, pas de gros changements par rapport à F1RC, puisque cette suite sera plus une grosse mise à jour qu'autre chose. Ainsi, le moteur 3D et les circuits seront parfaitement identiques à ceux de F1RC. Voici toutefois les changements apportés par cette nouvelle version : mode scénario permettant de revivre des situations réelles de la saison 2000, météo réaliste reprenant celle de la saison 2000, et pour finir diverses améliorations techniques (textures, effets spéciaux, Intelligence Artificielle). En fait, F1 Racing Championship 2 sent le patch de F1RC à plein nez… Pas cool pour ceux qui ont investi dans F1RC.

Freelancer

Après le rachat de Digital Anvil par Microsoft, on craignait beaucoup pour Freelancer, le dernier jeu de Chris Roberts, alias Monsieur Wing Commander. Ça n'a pas loupé, le projet a été remodelé à coups de hache, nous en avons eu la confirmation sur ce salon. D'un jeu à la Elite, mélangeant action, aventure, exploration et commerce, il ne reste finalement qu'un shoot classique dans le genre Descent Freespace. Pour autant, on ne va pas jeter Freelancer aux orties, car il en reste quand même un magnifique jeu de combat spatial. Rien ne s'est en effet perdu au niveau de la réalisation, et pas de doute qu'on aura tous les mâchoires sur le clavier lorsqu'on traversera les nébuleuses gazeuses ou qu'on survolera les vaisseaux amiraux et autres gigantesques bases spatiales modélisées par les développeurs. Sortie prévue début 2002.



Myth III : The Wolf Age



The Wolf Age n'est pas une suite mais un prologue, puisque dans la chronologie de l'histoire du background du scénario, il prendra place mille ans avant Myth premier du nom. Mais sinon, dans la réalité, il utilise le moteur de Myth II, alors allez comprendre. Je ne peux pas dire que l'existence de Myth III ait déclenché chez nous une vague d'enthousiasme irrépressible : développé en neuf mois sur les bases du jeu précédent par une nouvelle équipe formée après le rachat de Bungie (développeur originel) par Microsoft, il ne va sans doute pas révolutionner le jeu vidéo. Pourquoi en parler, me direz-vous ? Parce que Myth II est excellent et qu'il y a peu de chances que Myth III soit beaucoup moins bien, d'autant plus que les gars de Mumbo Jumbo y ont quand même apporté les mises à jour d'usage : terrain déformable, amélioration du moteur graphique, nouvelles unités et nouveaux modes réseau. Allez, vous en reprendrez bien une bouchée.



GLOBAL Ops



Barking Dogs présentait sur l'E3 Global Ops, leur prochain jeu de shoot à la mode anti-terroriste fortement orienté multijoueur. Pas grand-chose de neuf à nous montrer par rapport à ce qu'on savait déjà, le jeu n'étant qu'à environ 50 % de son développement. Ils ont néanmoins pu faire une démonstration de la physique balistique particulièrement complexe du jeu. Chaque balle tirée aura ainsi son propre poids et sa propre vitesse, ce qui déterminera la façon dont elle voyagera dans l'air (portée, ampleur de la flèche due à la gravité) ainsi que ses chances de traverser les différents matériaux. À part ça, Global Ops devrait quand même pas mal ressembler à un Counter-Strike amélioré, avec notamment un système de classes de personnages, un arsenal beaucoup plus important, et le moteur 3D de Lithtech version 2.5 pour embellir le tout.

S.W.I.N.E., ou la guerre des cochons

Voici un jeu de stratégie temps réel qui ne se prend pas au sérieux, puisqu'il met en scène une guerre aux forts penchants animaliers. Effectivement, lapins et cochons s'affrontent comme des vaches, à coups de lance-carottes et autres armes au fort potentiel offensif. Farouchement humoristique pour ce qui concerne l'univers, SWINE possède une « patte » très cartoon qui lui donne un cachet très plaisant. Question chiffre, on nous parle de 12 unités par camp, d'un moteur physique pour les déplacements des engins, d'une météo gérée en temps réel, et enfin d'une grande variété de paysages. Bien que ce jeu soit a priori sans prétentions, il se pourrait fort bien qu'il se révèle être une bonne surprise au moment du test. En tout cas, à défaut d'être un hit, voilà un soft qui s'avèrera certainement très rafraîchissement.

Praetorians

Tandis qu'une partie de l'équipe finalise Commandos 2, les Espagnols de Pyro Studios ont déjà entamé un nouveau projet, Praetorians. Ce sera un jeu de stratégie temps réel 3D ayant pour cadre les guerres menées par l'Empire romain. On débutera chaque mission avec un nombre limité de troupes dont il faudra se contenter pour atteindre les objectifs. Le jeu permettra de commander des légions entières, qui pourront même se mettre en tortue, comme dans Asterix, ou bien des archers, des catapultes, des balistes, des béliers et diverses armes de siège. En démonstration sur l'E3, le jeu s'annonce assez mignon, avec des décors de bon goût et des petites unités 3D très bien animées. Il est annoncé pour le premier trimestre 2002.




Munch


Enclave

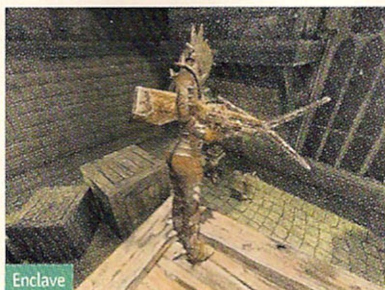
La Xbox RATE SON ENTRÉE

C'est lors de l'exercice obligé de tout constructeur de console, c'est-à-dire la conférence de veille de salon (Microsoft, Sony et Nintendo célébraient chacun leur messe le même jour), que l'on a pris connaissance des informations les plus concrètes : la Xbox sortira aux États-Unis le 8 novembre prochain au prix de 299 dollars, accompagné de 15 à 20 jeux non précisés. Microsoft a prévu de mettre en magasin 600 à 800 000 consoles. Au change actuel, cela nous donnerait la console à 2 300 francs environ, mais interrogé sur la question, Microsoft France avait l'air de tabler sur un prix avoisinant plutôt les 3 000 francs. On leur souhaite de changer d'avis. Sinon, pas moyen pour l'instant d'avoir une date précise de sortie en France : elle aura lieu courant printemps 2002. Pendant cette conférence d'ouverture, on a vu s'amorcer un léger changement de politique de la part de Microsoft : désormais, la firme met l'accent sur les capacités de jeu online à haut débit


Munch

À l'E3, Microsoft jouait à domicile, donc gros. Pour ce dernier rendez-vous d'envergure en territoire américain avant son lancement, la console de Microsoft devait frapper fort et convaincre son public. Or, que ce soient les fanatiques de consoles qui attendaient le choc frontal avec la PlayStation 2 et la GameCube ou les curieux du PC comme nous, tout le monde est resté sur sa faim.


project - ego


Enclave

de la Xbox, via son port Ethernet. Microsoft prévoit ainsi de vendre un ensemble casque - microphone pour faciliter la communication lors des parties réseau, et annonce qu'une vingtaine de studios de développement travaillent sur des jeux ayant des capacités online. Tout cela est bien beau, mais hélas, les jeux présentés sur le salon n'étaient pas à la hauteur de nos espérances. Et cela même si l'on accepte que les saccades de certains d'entre eux soient dues à un chipset audio (le MCP de Nvidia) pas encore terminé (c'était au processeur d'émuler les fonctions sonores). Admettons. Ce n'est pas que le niveau soit globalement mauvais, car ils sont plutôt honnêtes, ces jeux, dans l'ensemble, mais cela manquait de titres révolutionnaires, ceux qui font rêver et acheter une console plutôt qu'une autre, ou une console en plus de son pécé. On a vu des titres de sport (d'ailleurs EA Sports déclinera sa gamme sur Xbox), des jeux de baston, de course… tout ce qui fait le fond de commerce standard d'une machine, mais seulement une petite poignée de jeux qui la distingue de ses concurrentes.

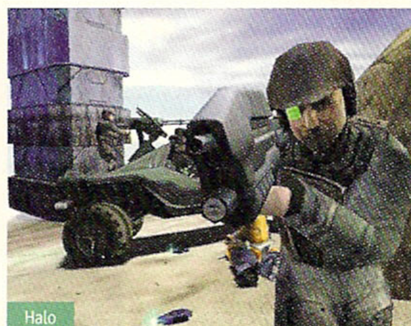
Halo, le shoot de Bungie, s'annonce décidément comme un bien beau jeu. Il est impressionnant visuellement, notamment une fois qu'on a vu tous les coéquipiers s'agiter autour du joueur, et va offrir de nouvelles possibilités (celle par exemple de piloter librement des engins terrestres ou aériens) dans un créneau fort embouteillé. Mais ce n'est jamais qu'un shoot de plus et on voit mal pourquoi il faudrait se battre contre

le (gros) paddle, alors qu'il sortira sur PC six mois plus tard environ.
Munch's Odyssey (Oddworld Inhabitants), le dernier épisode en date des aventures d'Abe, offre un spectacle bien plus rafraîchissant, mélangeant plate-forme et aventure. La console restitue parfaitement le monde cruel et empreint d'humour noir des créateurs, grâce à l'affichage d'une multitudes de détails (les textures sont étonnantes ; ils ont même bump-mappé la pollution de l'eau…), le tout avec une parfaite fluidité. Munch's Odyssey est sans doute pour l'instant le seul titre capable de donner à cette grosse machine noire qu'est la Xbox une identité ludique dès sa sortie.
Les deux autres titres qui émergeaient du lot


Shrek


Halo




Halo


Halo

n'étaient présentés que sur invitation et ne sont pas attendus avant fin 2002. Le premier est issu de Big Blue Box Studio, un « satellite » de Lionhead parrainé par Peter Molyneux : il s'agit d'un jeu de rôle utilisant une partie de la technologie de Black & White et appelé provisoirement « Project Ego ».
Ce jeu creuse un sillon déjà visité par Sir Molyneux, et qui représente un véritable fantasme du jeu de rôle : simuler un monde médiéval-fantastique parfaitement autonome, où tout interagit avec le personnage sans que rien ne soit scripté. Il s'agit d'incarner un jeune héros et de le suivre toute sa vie, de son adolescence à sa mort (violente ou naturelle). C'est très, très beau, et il est particulièrement soufflant de voir l'apparence du personnage évoluer en fonction de ce qu'il vit : bronzer au soleil, avoir de la barbe s'il ne se rase pas, changer de coupe de cheveux, se tatouer, se muscler différemment suivant son activité, etc.
Un jeu à suivre de près.
Dernier titre étonnant : Enclave, des Suisses de Starbreeze Studios. Il s'agit là aussi d'un univers médiéval-fantastique, mais qui sert cette fois un Quake-like. Si le gameplay ne va pas étonner un joueur sur PC (un jeu orienté multijoueur en réseau, avec équipes et classes de personnages), la réalisation rappelle qu'un processeur NV2A se cache dans la boîte-à-X : le niveau de détail des personnages est vraiment exceptionnel.
Quatre jeux étonnants sur environ une centaine, dont deux potentiellement présents à la sortie de la console, c'est peu, mais ce n'est finalement pas pire que la PlayStation 2 à sa sortie. Nous sommes très clairement déçus ; cependant, l'expérience prouve qu'il ne faut pas trop attendre de la première génération de jeux d'une console. Reste qu'il faudra quand même intéresser suffisamment de joueurs (traduisez : vendre suffisamment de consoles) pour qu'il y ait une deuxième génération. Mais comment ne pas croire à une console qui fera tourner Morrowind ?



E3 2001 LES NOUVEAUX MOTEURS EN ACTION

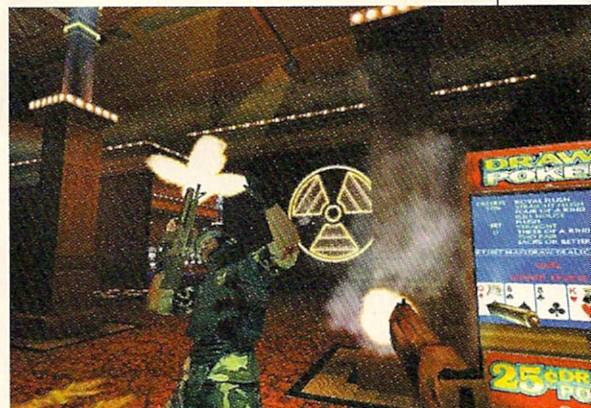
Le bilan général de cet E3 2001 est plutôt satisfaisant. Certes, les jeux PC sont chaque année un peu moins nombreux, mais ils sont en revanche de plus en plus complexes, de plus en plus travaillés, et surtout de plus en plus beaux. Oh oui alors... Petit tour d'horizon de ce qui attend nos cartes graphiques dans un futur proche.

Il faut bien avouer que l'édition 2000 de l'E3 nous avait laissé un sale goût dans la bouche. Même les jeux phares du salon à l'époque n'étaient pas franchement plus beaux ou plus détaillés que ce que nous pouvions déjà faire tourner sur nos PC, du temps où la GeForce première du nom venait de sortir, et où 3dfx était encore en vie. On sentait qu'il n'y avait pas eu de « saut technologique » dans le développement des jeux, ou alors de tout petits sauts de puces culs-de-jatte. Pour cette édition 2001, on ne s'attendait donc pas à se prendre de grandes claques. Et pourtant, à peine quelques heures passées à déambuler au milieu des stands, on a pu constater deux évidences : il y avait beaucoup moins d'hôtesses en short, et beaucoup plus de jeux ultra-beaux. Même les éditeurs les moins prestigieux, peu habitués à collectionner les hits, présentaient sur leur stand au moins un jeu qui, comme on dit dans notre jargon technique, « tuait grave la gueule ».

GeForce 3 pour tout le monde

Alors, quelles sont les raisons de cette soudaine embellie ? C'est simple, les programmeurs commencent enfin à maîtriser les nouvelles technologies que messieurs ATI et NVidia ont implémentées dans leurs cartes graphiques. Alors qu'un studio prolifique met au mieux un jeu sur le marché tous les deux ans, on a eu droit, ces derniers temps, à une nouvelle génération de chipsets graphiques tous les six mois. On comprend facilement pourquoi il existait un gros décalage entre les possibilités du matériel et la réalisation des jeux. Aujourd'hui, les développeurs semblent rattraper ce retard, d'une part parce qu'ils ont eu le temps d'apprendre à exploiter au mieux ces nouvelles puces, d'autre part parce que Nvidia, qui fait la pluie et le beau temps dans le secteur en ce moment, s'est un peu calmé au niveau du rythme de sortie de ses produits. Résultat, l'écrasante majorité des jeux qui nous ont été présentés sur ce salon, et qu'on verra sur nos moniteurs durant les douze ou dix-huit prochains mois, nécessiteront une GeForce 2, une Radeon, voire une GeForce 3. C'est d'ailleurs cette dernière carte graphique qu'on retrouvait sur pratiquement toutes les machines de présentation, accompagnées de CPU dépassant le giga-hertz.





Quoi de mieux ?

La qualité graphique générale des jeux devrait donc faire un gros bond d'ici fin 2001 ou début 2002, et ça nous rend plutôt jouasses. Les améliorations vont porter sur plusieurs points, dont voici une petite liste, avec les jeux qui nous ont semblé en profiter le plus :

Le nombre de polygones : avec l'augmentation des fréquences des chipsets et la généralisation du Transform & Lightning, l'augmentation de la puissance de calcul des cartes graphiques permet logiquement d'afficher beaucoup plus de polygones simultanément, de l'ordre de la centaine de milliers pour les dernières cartes graphiques, contre 7 000 ou 10 000 pour celle de l'ancienne génération (TNT2 par exemple). Évidemment, cela fait sauter pas mal de contraintes. Unreal 2 et Ghost Recon en profiteront ainsi pour afficher des décors beaucoup plus profonds que leurs prédécesseurs, respectivement Unreal et Rogue Spear. Cela leur permettra d'ailleurs de faire évoluer le gameplay en proposant plus de missions en extérieur. Les développeurs de Morrowind, quant à eux, ont utilisé ce surplus de polygones pour construire des environnements beaucoup moins anguleux, tout en arrondis, et des villes aux architectures d'une complexité impressionnante, avec des surfaces courbes de partout.

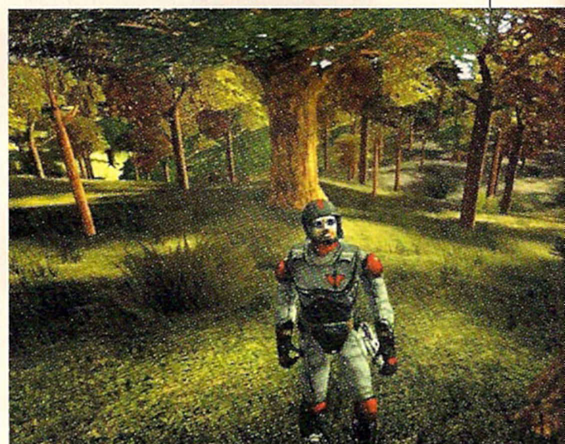


La qualité des textures : Les cartes graphiques embarquent de plus en plus de mémoire pour stocker les textures et de plus en plus d'effets préprogrammés pour en améliorer le rendu. Ainsi, Duke Nukem, avec le moteur 3D de Unreal nouvelle version, et Max Payne, grâce à son Max-FX Engine, proposent les textures les plus détaillées qu'il nous ait été permis de voir dans un jeu. Les visages en particulier, devraient être assez incroyables : on peut littéralement voir l'iris de chaque personnage.
Le bénéfice, c'est bien sûr plus de réalisme, et une sensation d'immersion encore plus forte. Pour Star Wars Galaxies, animé par un moteur 3D développé spécialement par Verant, ce n'est pas tellement le niveau de détail des textures qui nous a étonné, mais plutôt les effets qui leur sont appliqués. Bump-mapping pour le terrain, reflets métalliques en temps réel sur les droïdes et les véhicules, l'utilisation systématique de ce genre de techniques sera sûrement l'amélioration visuelle la plus spectaculaire des prochains jeux.

La gestion des lumières et des ombres : après Severance qui a ouvert la voie, les nouveaux moteurs 3D porteront une attention toute particulière aux ombres et aux lumières. Dans Neverwinter Nights, qui utilise le moteur Aurora développé par Bioware, on a ainsi pu admirer des ombres portées de toute beauté, variant selon la position des torches dans les donjons. Dans Morrowind et dans Star Wars Galaxies, cela donne une ambiance beaucoup plus réaliste, avec des teintes et des ombres portées qui changent selon la position du Soleil. Mais le plus impressionnant titre du salon dans ce domaine était Unreal Championship sur Xbox. À l'instar de Halo ou du prochain Doom 3, le moteur graphique du jeu générera des ombres non pas au niveau des polygones, mais au niveau des pixels. On voit immédiatement la différence : les ombres sont beaucoup plus précises, et on peut obtenir des effets terribles, comme l'ombre du bras d'un personnage venant se projeter sur son propre torse...
C'est tellement réaliste, que ça en devient presque bizarre de voir ça dans un jeu vidéo.



Les nouveaux effets qui tapent : Lors de cet E3, nous avons eu aussi l'occasion d'apercevoir quelques effets graphiques qu'on croyait réservés aux démos technologiques pour cartes graphiques. Dans Soldier of Fortune 2 par exemple, utilisant à plein pot le moteur de Quake 3, on pourra se balader dans des champs dont les herbes bougeront au gré du vent. Cet effet devrait aussi se retrouver sur le nouveau moteur graphique que prépare Turbine pour Asheron's Call 2. Sur Aquanox, le Krass Engine optimisé pour GeForce 3 permet d'admirer des effets de rais de lumières très réalistes à travers l'eau, comme à la piscine municipale. Enfin, dans Freelancer, c'est le rendu des nébuleuses qui nous a scotchés, et qui vous scotchera sûrement aussi quand le jeu sortira.





Il reste encore du chemin

Après quelques longs mois de stagnation, où les progrès techniques ne nous ont pas sauté aux yeux, cet E3 nous a persuadés qu'il allait enfin y avoir du mieux sur nos moniteurs, et dans un très futur proche. Bien sûr, il reste encore quelques promesses non tenues. On attend toujours un antialiasing parfait, qui ne fera pas s'écrouler la fluidité de l'animation, ou des textures aussi détaillées que celles qu'on pouvait apercevoir sur les démos technologiques du format S3TC. On attend aussi la fin du fameux « nivellement par le bas », fléau du monde PC, qui oblige les développeurs à tenir compte des chipsets d'ancienne génération dans l'optimisation de leur jeu. Là, ça pourrait aller très vite : Legend Entertainment a ainsi déjà annoncé que Unreal 2 ne tournerait pas sans carte graphique T&L, c'est-à-dire GeForce au minimum...



TOP RÉDAC'



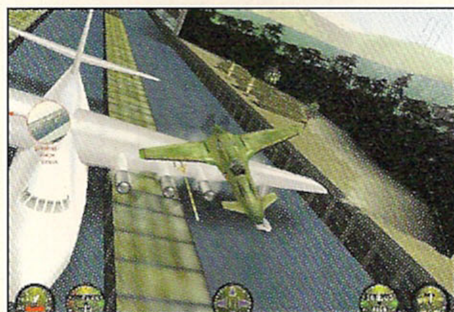
ACTION

Crimson Skies
• Zipper Interactive

Elite Force
• Raven Software

Midtown Madness 2
• Angel

No One Lives Forever
• Monolith





STRATÉGIE

Age of Kings
• Ensemble Studios

Cataclysm
• Relic

Conflict Zone
• MASA



Ground Control
• Massive Entertainment

Heroes 3
• New World Computing

Moon Project
• Topware



JEU DE RÔLE

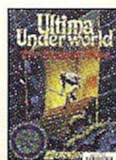
Baldur's Gate 2
• Bioware / Black Isle

Fallout 2
• Interplay

Might & Magic 7
• New World Computing

Planescape Torment
• Black Isle





ACTION-AVENTURE

Deus Ex
• Ion Storm

System Shock 2
• Looking Glass

The Nomad Soul
• Quantic Dreams

Thief 2
• Looking Glass





ACTION-TACTIQUE

Giants
• Planet Moon

Operation Flashpoint
• Bohemia Interactive

Project IGI
• Innerloop





AVENTURE

Blair Witch 1
• Human Head

Monkey Island 4
• LucasArts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



GESTION

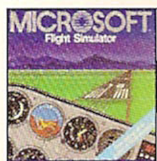
Railroad Tycoon 2
• Pop Top Software

Startopia
• Mucky Foot

The Sims
• Electronic Arts

Tropico
• Pop Top Software





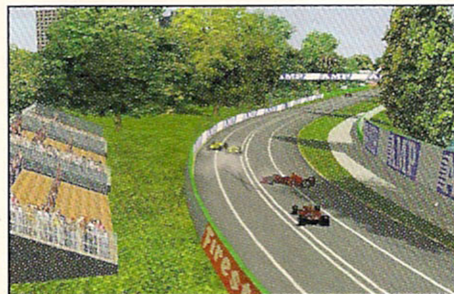
SIMULATION

B-17 The Mighty Eight
• Wayward Simulations

Colin McRae 2
• Codemasters

Combat Flight Simulator 2
• Microsoft

F1 Racing Championship
• Ubi Soft



Flight Simulator 2000
• Microsoft

Grand Prix Legends
• Papyrus

Superbike 2001
• Milestone



RESEAU

Asheron's Call
• Turbine

Half-Life et Counter-Strike
• Valve & ind.

Quake 3 & mods
• Id Software

Tribes 2
• Dynamix

Unreal Tournament
• Epic





PLATE-FORME

Gift
• EKO

Rayman 2
• Ubi Soft





ARCADE-RÉFLEXION

Worms World Party
• Team 17





SPORT

Supreme Snowboarding
• Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2
• Neversoft



LES JEUX QU'ON ATTEND

Arcanum
Jeu de rôle/Troïka Games

Battle Realms
Stratégie/Liquid Entertainment

Dungeon Siege
Tactique/Gaz Powered Games

Morrowind
Jeu de rôle/Bethesda

Neverwinter Nights
Jeu de rôle/Bioware

Project Eden
Action/Aventure/Core Design

Sovereign
Stratégie en ligne/Verant


Jeu majeur et indispensable


Au secours ! Nécessite une très grosse configuration


Démo ou patch présents sur le CD-Rom













STARTOPIA

GESTION/STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Les Anglais de Mucky Foot ne nous avaient jusqu'à présent sorti qu'un petit jeu d'action sympathique, Urban Chaos. Changement de calibre pour Startopia, leur second titre : ils nous montrent enfin l'étendue de leurs talents, avec ce jeu de gestion particulièrement réussi.

J'ai battu un de mes records personnels avec Startopia : celui de la plus longue session de jeu d'affilée. Sept heures, sans relever le nez de l'écran. J'ai commencé vers 14 h, au réveil quoi, pour finir par reprendre conscience du monde extérieur vers 21 h, à cause de mon estomac qui me hurlait dessus. Et puis j'avais super mal à l'avant-bras, je me suis sûrement fait un tennis-elbow informatique, à force de cliquer avec la souris. Enfin bref, tout ça pour vous dire que, Startopia, quand on commence, on a du mal à s'arrêter, même quand on sait qu'on doit écrire six pages dessus juste après. D'ailleurs, c'est pas pour vous mettre dehors, mais si vous pouviez vous contenter d'un « Ce jeu est génial, foncez dessus » en guise de test, ça m'arrangerait bien. Hmm ? Non ? Vraiment pas ? Vous voulez les détails et tout et tout ? Bon, d'accord, on y va.
Startopia pourrait se définir comme une sorte de Theme Hospital version spatiale, ce qui n'est pas très étonnant vu que les membres de Mucky Foot sont d'anciens développeurs de chez Bullfrog. C'est donc un jeu de gestion, en 3D, dans lequel on se retrouve bombardé au poste de Superviseur de Station Spatiale.
Ces stations sont en forme de tores (en forme de donut quoi, les gâteaux que bouffe Homer Simpson), et elles sont divisées en seize segments. Chaque





MULTIJOUEUR	
INTERNET (GAMESPY)	4
LAN IPX	4
LAN TCP/IP	4

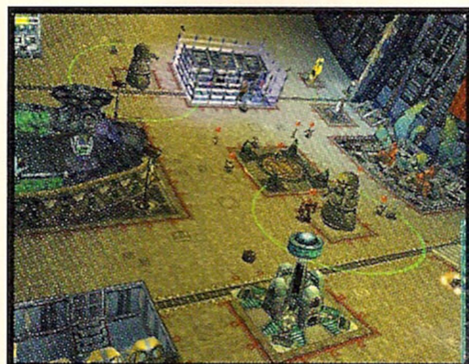
JOUABLE SUR PIII 500, 64 Mo RAM, CARTE 3D 8 Mo **ÉDITEUR** EIDOS
DÉVELOPPEUR MUCKY FOOT G-B
TEXTE ET VOIX VO SUR LA VERSION TESTÉE, MANUEL EN VF


MEGASTAR
joystick

segment est lui-même divisé en trois étages : le pont d'ingénierie, le pont plaisir et le Petikoindenatur. Au début de chacune des dix missions de la campagne solo, on se voit donc attribuer un de ces segments. Le but sera d'attirer le maximum d'extraterrestres de passage dans la région en leur offrant tout ce dont ils pourraient avoir envie, sur chacun des trois ponts de la station.

Au début, il y avait le segment

Le développement de la station commence sur l'étage inférieur, le pont d'ingénierie. En général, on reçoit quelques caisses pour débuter, celles-ci contenant les droïdes nécessaires pour l'entretien et la construction, ainsi que les plans des installations essentielles pour répondre aux besoins de base des aliens : bouffer, pioncer, se laver. On monte donc un restaurant automatique, un dortoir avec des couveuses spéciales et une sorte de cabine sanitaire multifonction. Dès que c'est fait, les extraterrestres débarquent. Il y a dix races différentes, chacune étant reconnaissable au premier coup d'œil. Le pognon, ou plutôt l'énergie puisque c'est l'unité monétaire locale, commence alors à couler. Un visiteur paye par exemple 200 unités d'énergie pour rentrer dans la station, puis 50 pour manger un morceau, 50 pour dormir et 20 pour se laver. Afin d'augmenter le flot de visiteurs, on peut construire des Senseurs de communication, qui intercepteront les messages radio et attireront les touristes vers la station. Les Senseurs font partie des bâtiments qui ne marchent pas tout seuls : il faut trouver des travailleurs pour les faire fonctionner. Dans ce cas-là, ce sont les Targs qu'il faut embaucher : ce sont les aliens les plus doués pour tout ce qui touche la communication. On appelle un menu qui permet de visualiser tous les visiteurs présents pour la station, on filtre les Targs grâce à un bouton, et on choisit d'offrir un emploi à des individus plus ou moins compétents, travailleurs et loyaux, selon le budget qu'on veut y mettre.



Ici, on peut apercevoir des tourelles, une prison et un poste de sécurité. Ça suffit pour gérer la criminalité à l'intérieur de la station.

Incitation au proxénétisme

Le pont d'ingénierie peut s'enrichir d'une tonne d'autres installations, dont on acquiert les plans grâce aux marchands de passage. Lorsque la station devient de plus en plus fréquentée, il faut construire un hôpital et y embaucher des Petits Gris (alias les Roswell) comme médecins, afin d'éviter que les visiteurs ne crèvent sur place. Pour ce genre d'installation, on sélectionne la superficie et l'équipement qu'elle doit contenir : unités de diagnostic, scanner, lit chirurgical, siège d'attente... On doit aussi veiller à l'alimenter en médicaments, sans quoi elle ne rapportera pas autant d'argent. C'est aussi comme ça qu'on monte le laboratoire, qui permet de découvrir de nouvelles technologies. Il existe des dizaines d'autres structures dédiées au pont d'ingénierie : recycleur de déchets, usine, poste de sécurité, entrepôt de container...
Une fois qu'on peut accueillir sans problèmes quelques dizaines d'aliens, il faut penser à distraire toutes ces bestioles. Et qu'est-ce qu'elles veulent ? Du cul, de la musique qui fait boum boum, bref, tout pareil que nous, les jeunes. Pour ça, on monte à l'étage supérieur, le pont plaisir. Il peut accueillir par exemple un « Love Nest », une sorte de bordel dans lequel les sirènes donnent généreusement de l'amour, façon soft, aux visiteurs de la station. Je vous conseille d'en installer rapidement, ça rapporte vite et beaucoup. On peut aussi y monter une boîte de nuit, avec DJ en soucoupe et boule à facettes, différents types de bars, des magasins de disques, d'armes ou d'informatique, des casinos, des hôtels allant du truc miteux au Palace galactique, des baies vitrées pour admirer les étoiles, des holodromes et j'en passe... il vous faudra des dizaines d'heures de jeu pour pouvoir vous offrir ces installations de luxe. Évidemment, tous ces bâtiments sont payants, le but est toujours le même : que les extraterrestres claquent un maximum de pognon avant de partir.





En embauchant des hordes de Karmarama, le Petikoindenatur se transforme vite en une véritable jungle avec des dizaines d'espèces différentes de plantes et d'arbres.



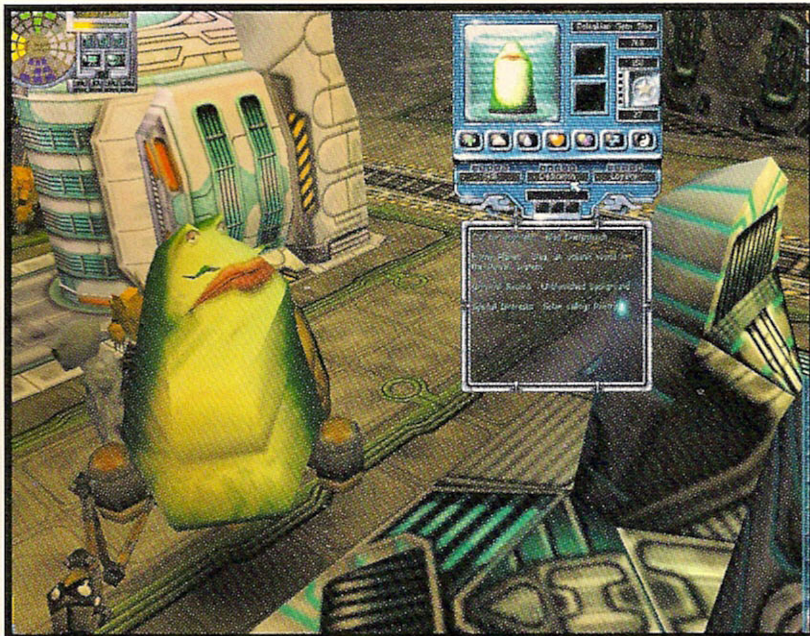
Désactivez ICQ quand vous jouez, ça fait planter le jeu.



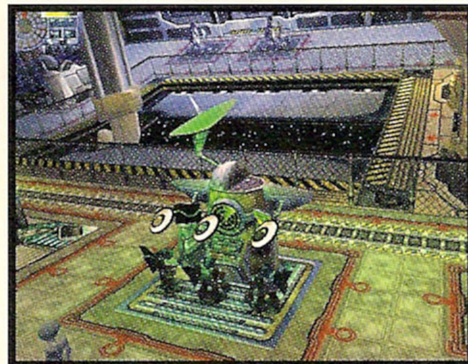
Comme la station est ronde, le sol est courbé ; on ne peut donc jamais voir plus de quatre ou cinq segments en même temps. Une façon élégante d'éviter que ça rame.

Ce petit coin de nature...

Le dernier étage de la station est le plus spécial. Le Petikoindenatur est une sorte de serre dans laquelle on peut récréer tous les types de climats possibles. On peut changer l'altitude du terrain, l'humidité, la température, et y ajouter ou y



Les Polvakians sont l'élite de la galaxie ; ils ne viennent que dans les stations spatiales grand luxe, avec des appartements qui leur sont réservés.



Trois Targs en train de bosser sur un Senseur de Communication. Ce sont eux qui incitent les visiteurs et les vaisseaux de commerce à faire escale.

enlever de l'eau pour faire des lacs.
Le Petikoindenatur a trois utilités. La première, c'est celle de rendre les visiteurs plus heureux en leur permettant de retrouver le climat de leur planète, que ce soit la jungle, le désert, les plaines tempérées... La seconde, c'est de pouvoir y faire travailler les Karmarama, des extraterrestres en dreadlocks, fans de reggae et ultra-cool in their spirit. Ils produisent des biens (par exemple des médicaments), qu'il est possible de revendre aux marchands de passage. Dernière utilité du Petikoindenatur : c'est là que les moines Zedem peuvent construire leur temple. Ce temple attirera les vaisseaux de pèlerins et permettra aux visiteurs louches de recevoir une rédemption, donc d'être plus heureux, donc de rester plus longtemps dans la station, donc de lâcher plus d'argent, ce qui reste toujours l'objectif final.





Les sensations que procure Startopia se rapprochent de celles d'un Theme Hospital, d'un Sim City ou d'un Dungeon Keeper.

Spéculation et guerre

Pour augmenter sa cagnotte, on peut aussi pratiquer la spéculation spatiale. Ce sport demande la construction d'un Dock, pour accueillir les vaisseaux commerciaux, et d'un Cargo Hold, une installation permettant de stocker les marchandises. Le principe est simple : chaque type d'extraterrestre est spécialisé dans un type de bien précis, qu'il va donc vendre pour pas cher. Par exemple, les Petits Gris font des tarifs imbattables sur tout le matos médical. Il suffit alors de leur en acheter une grosse cargaison, et de la garder sous le coude en attendant que d'autres, par exemple les Sirènes, passent dans le coin et recherchent ce genre de marchandise. Les prix à la vente peuvent parfois représenter dix fois ceux de l'achat selon l'espèce d'aliens, ce qui permet de faire une jolie culbute en quelques minutes d'intervalle. Mais les relations avec l'extérieur ne sont pas toujours aussi profitables. Lorsqu'il n'est plus possible de placer de nouvelles structures, il faut s'agrandir en s'emparant des segments adjacents. S'ils sont inoccupés, pas de problème : on paye quelque chose comme 10 000 unités d'énergie pour ouvrir la cloison, et on colonise gaiement. Mais lorsqu'il y a un concurrent juste à coté, il faut faire sauter la porte et capturer son segment par la force. Il n'y a pas vraiment de soldats dans Startopia ; ce sont en fait les employés de la station qui vont se battre, même si les Kasvagorian, spécialistes de la sécurité, sont à embaucher en priorité avant un assaut.

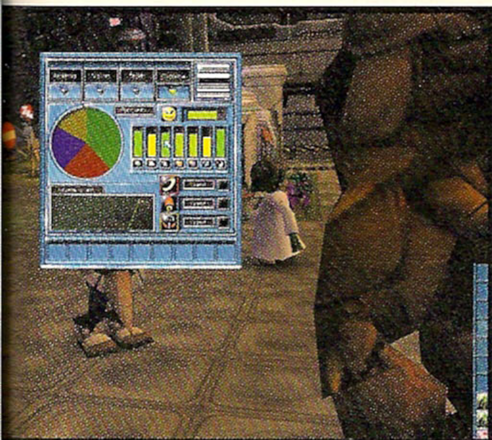
Le multijoueur

Si Startopia est un vrai plaisir en solo, j'avoue que j'ai quelques doutes sur le multijoueur. D'une part, les parties peuvent être très longues (ça peut dépasser les dix heures) ; d'autre part, lorsque les joueurs se rencontreront, ça devrait être un sacré boxon vu la gestion confuse des combats. Mais on ne sait jamais, et je vous promets de vous en reparler si, malgré mes pronostics, le jeu en réseau s'avère aussi bon que le jeu solo.



Les combats sont confus, et la stratégie est minimaliste. Pour gagner, une solution simple : se ramener à trente ou quarante aliens et passer à l'attaque.





Un menu permet de connaître à tout moment son niveau de popularité, ainsi que l'opinion générale des visiteurs dans plusieurs domaines. Là, ils trouvent qu'il n'y a pas assez de bouffe et que les équipements pour dormir ne sont pas assez nombreux.

On ne les dirige pas un à un : comme des unités classiques d'un STR, le système est plus proche de ce qui se fait dans Dungeon Keeper. Il est possible de leur assigner des points de rassemblement et des cibles plus ou moins prioritaires. Mais soyons francs, contrairement au reste du jeu, la gestion des combats est assez confuse, et il vaut mieux laisser les aliens se débrouiller tout seuls. La stratégie est de toute façon primaire : il suffit d'aligner plus d'aliens que l'adversaire, et de les envoyer en troupeau.



Un Petit Gris soigne un moine Zedem dans un hôpital.

Réalisation spatiale

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Startopia est un jeu riche. Il y a rarement une seconde pour souffler, on a toujours un truc à construire, ou une cargaison de caisses à revendre, ou un Petikoindenatur à terraformer, ou un hôpital à équiper, ou des extraterrestres à embaucher... Mais tout cela, dès qu'on a compris les principes du jeu, se fait sans peine, grâce à une interface minimaliste et pourtant très efficace. Tout se fait à la souris (voire souris et clavier, pour aller plus vite), par des menus simples et clairs, jamais surchargés de chiffres ou de graphes indigestes. Parfois, on oublierait presque qu'on a affaire à un jeu de gestion. Les sensations que procure Startopia se rapprochent de celles d'un Theme Hospital, d'un Sim City ou d'un Dungeon Keeper. Il y a



Le Cargo Hold permet de stocker et de ranger les différentes caisses de biens qu'on échange avec les marchands.

La fausse campagne solo

La campagne solo du jeu ne dure que dix missions. Un acharné la finira en quatre ou cinq jours. Mais halte-là, ne criez pas au scandale. En fait d'une campagne solo, c'est plutôt un long tutorial qui, mission après mission, permet de maîtriser un à un et séparément chacun des aspects de la gestion. Et croyez-moi, vous en aurez bien besoin, vu que Startopia n'est pas vraiment le genre de titre dans lequel on a tout pigé au bout de dix minutes. Comptez plutôt cinq ou six heures de jeu et quelques millions de neurones brûlés avant de commencer à vous sentir à l'aise. Une fois qu'on a tout capté, on peut alors passer au mode « Sandbox Game », le vrai cœur du jeu. On choisit les paramètres de la partie (condition de victoire, nombre de rivaux...) et on se retrouve lâché sur une station spatiale. Tout doit alors se gérer simultanément, et ça peut durer des semaines.



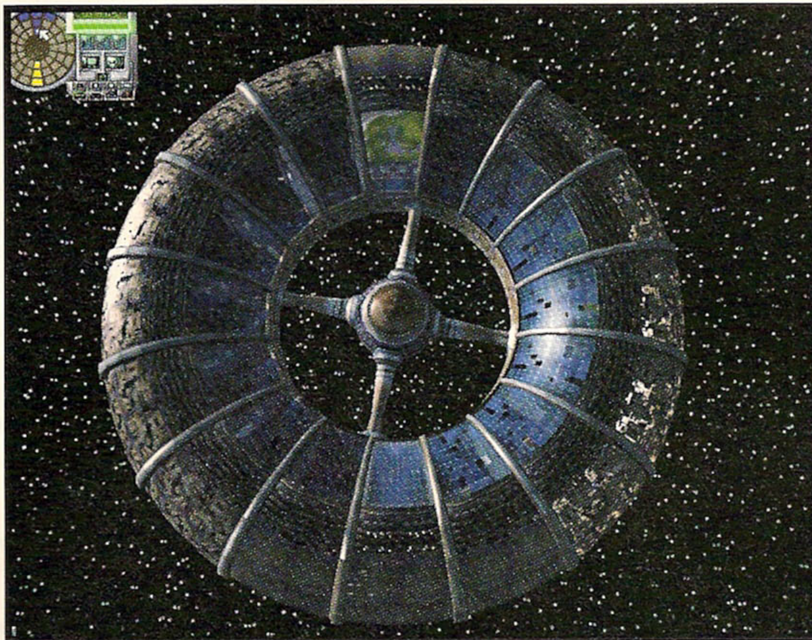
Tiens, il y a affluence au bordel, euh, au « nid d'amour »...



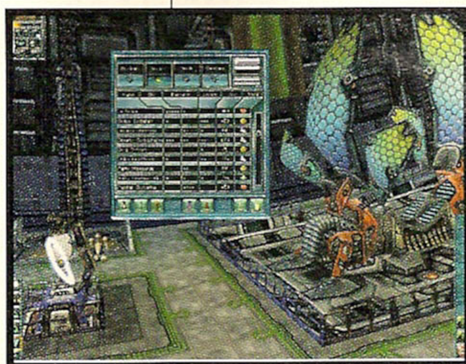
d'abord le plaisir intellectuel de maîtriser petit à petit les mécanismes du jeu, puis celui de voir sa station se développer, de voir l'argent rentrer et de découvrir les dizaines de constructions différentes. Il y a aussi un plaisir contemplatif, lorsqu'on peut admirer la station spatiale quatre étoiles grand luxe qu'on a mis douze heures à bâtir, en y voyant des centaines d'aliens y vivre et y travailler. Parce que je ne vous l'ai pas encore dit, même si vous l'avez sûrement deviné en matant les photos d'écran, mais Startopia est une vraie merveille au niveau visuel. Il y a évidemment un moteur 3D performant, qui affiche tout ça avec fluidité, mais c'est surtout le design qui est remarquable : les couleurs, les ambiances, les lumières, le look des aliens, tout ça est parfaitement choisi, et on sent nettement que de vrais artistes ont bossé sur le jeu. En ce qui concerne les animations, c'est là aussi du tout bon. On peut par exemple voir les aliens danser en boîte, boire des coups au bar, léviter en extase au « Love Nest », nager dans un lac du Petikoindenatur... Même après trente heures de jeu, j'en découvre encore. Enfin, il faut parler du son, qui s'annonce comme une pure réussite. Chaque installation a son thème particulier, et on passe d'une ambiance sonore à l'autre en douceur. On peut aussi entendre les extraterrestres bavarder entre eux ; en général, ça fait « bulubulup » ou « groink groink »,



De nombreux éléments de décoration peuvent égayer la station, comme des lampadaires, des pots de fleurs, des sculptures, des écrans vidéo, des horloges... Non, ça ne sert à rien, mais c'est tellement joli.



On peut s'éloigner de ses segments jusqu'à voir la station dans son ensemble. Oh, c'est beau !



Avec un menu simple et efficace, on peut retrouver très rapidement n'importe quel visiteur dans la station pour l'embaucher.

on ne comprend rien mais c'est sympa. Pour une fois dans un jeu de gestion, on ne coupe pas la musique au bout de dix secondes.

Une nouvelle référence

Beau, riche, complexe sans être compliqué, Startopia devient pour moi la nouvelle référence en matière de gestion. Il renvoie Theme Hospital au rang de sympathique antiquité, en proposant notamment une interface parfaitement étudiée et des originalités comme le système de segment à coloniser, la gestion du Petikoindenatur, ou encore l'importance des échanges commerciaux. J'ai pu noter quelques défauts, que je vous donne pour avoir bonne conscience. Les menus d'options ou de sélection des missions sont jolis mais lourdingues, on ne voit pas de verre dans la main des aliens lorsqu'ils boivent des coups au bar et, comme je l'ai dit plus haut, les combats sont trop confus. Mais tout cela combiné ne représente que 1% du jeu, et le reste est tellement bien pensé et bien peaufiné qu'on ne va pas en tenir compte. En fait, il y a un seul vrai défaut, souvent rencontré dans les jeux de gestion : cela pourra sembler répétitif au bout d'un certain temps. Cela dit, si vous êtes un fan des jeux de ce type, ça ne doit surtout pas vous empêcher de bondir comme un fauve sur le titre dès qu'il sera en rayon. Après une bonne trentaine d'heures de jeu, je ne me suis toujours pas lassé de Startopia, et j'ai même une grosse envie d'y retourner, tenez, là, maintenant.

Ackboo



Sur la version testée, le jeu semblait ralentir après plusieurs heures d'utilisation d'affilée. Si cela arrive sur la version commerciale, faites une sauvegarde toutes les deux ou trois heures, quittez Startopia, rebootez et relancez-le. Cela doit venir d'un problème de fragmentation de RAM, ou quelque chose dans ce genre...



Les moines Zedem, ces gros fanatiques, construisent des temples et encouragent les aliens à devenir des pénitents en portant un gros costume rouge et or ridicule.

Un peu de technique

Un processeur à 500 MHz et une carte de type GeForce devraient faire tourner Startopia sans problème, pour peu qu'on active le fog, qui permet de masquer les polygones lointains, et qu'on diminue un peu le niveau de détail. À partir de 800 MHz et avec une Radeon ou une GeForce 2, c'est fluide en permanence, avec tous les taquets au maximum dans le menu des options. Notez d'ailleurs que le moteur graphique n'affiche pas énormément de polygones : les formes sont généralement carrées, et le design des aliens assez anguleux. C'est au niveau des textures qu'il se rattrape, et ce sont elles qui confèrent vraiment toute sa beauté au graphisme. En revanche, attention à la RAM. Avec 64 Mo, c'est jouable, mais le disque dur swappe pas mal dès que la base dépasse les 2 ou 3 segments. Avec 128 Mo, c'est mieux, mais il y a encore quelques gels d'écran temporaires lorsqu'on passe d'un étage à l'autre. Avec tout ce qu'on peut voir à l'écran, sans compter les milliards de bruitages et d'ambiances sonores différents, ce n'est pas très étonnant.



Ce soir, au Startopia Laserlight Techno Club, DJ Grnörg fait claquer les watts grave de grave.

Mes employés, en file indienne, attendent de passer à l'attaque d'un segment occupé par un rival.



En Deux Mots

Mucky Foot rentre dans la cour des grands avec ce titre, une vraie réussite sur tous les plans. Le gameplay baigne dans l'huile, en s'inspirant pas mal de Theme Hospital, en y ajoutant une bonne dose de nouveautés, une ambiance science-fiction qui ne se prend jamais au sérieux, et une réalisation grandiose. Bref, à jouer d'urgence.

- + C'est riche, il y a des tonnes de choses à voir et à faire
- + Un gameplay parfaitement étudié
- + Une interface discrète et efficace
- + Un design magnifique
- + Une ambiance sonore très travaillée
- − Les combats sont trop confus
- − Ça peut devenir répétitif, à la longue

90 TECHN — 94 DESIGN — 91 INTÉRÊT



Les gars de Creative Assembly sont les développeurs les plus rapides du monde. Juste après avoir lu nos remarques sur la bêta de ce nouveau Shogun dans le dernier Joy, ils ont tout corrigé. Des rapides, on vous dit…

Shogun Warlord

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Bon, je sais ce que vous allez me dire. En fait, ils avaient changé bien avant cela et nous ont fait passer une bêta qui était vraiment bêta (de chez bêta). Je ne peux pas vous empêcher de croire ce que vous voulez, et c'est d'ailleurs dommage car sinon je serais le maître du monde, mais ils ont vraiment changé ce que je souhaitais. Ainsi, j'écrivais dans Joystick n°127 : « … », attendez, je cherche… « … ». Bon, d'accord, c'est un mauvais exemple. Néanmoins, vous vous souvenez certainement à quel point j'étais désespéré de ne pas pouvoir jouer japonais pour essayer de stopper Kubilaï Khan en 1281 lorsqu'il envahit le Japon dans la nouvelle campagne. Eh bien dans cette version finale, on peut. Bonheur. Bon, après vous avoir fait partager ma joie, pensons à ceux, les fous, qui ne lisent pas Joy chaque mois et commençons par le début. Shogun Warlord est une nouvelle mouture de Shogun Total War sorti l'année dernière, qui offre la campagne originale revue avec des possibilités diplomatiques étendues, un graphisme et une I.A. améliorés, ainsi que la possibilité de jouer enfin les campagnes et plus seulement les batailles en multijoueur. Imaginez quelqu'un qui serait obligé de lire la phrase qui précède d'un trait sans respirer. Il meurt. C'est pour cela que nous allons utiliser au mieux la ponctuation dès maintenant.







MULTIJOUEUR	
LAN	8
INTERNET	8

JOUABLE SUR PIII 500, 64 MO RAM
ÉDITEUR E.A.
DÉVELOPPEUR CREATIVE ASSEMBLY
TEXTE ET VOIX VF



Le graphisme a évolué de façon visible !

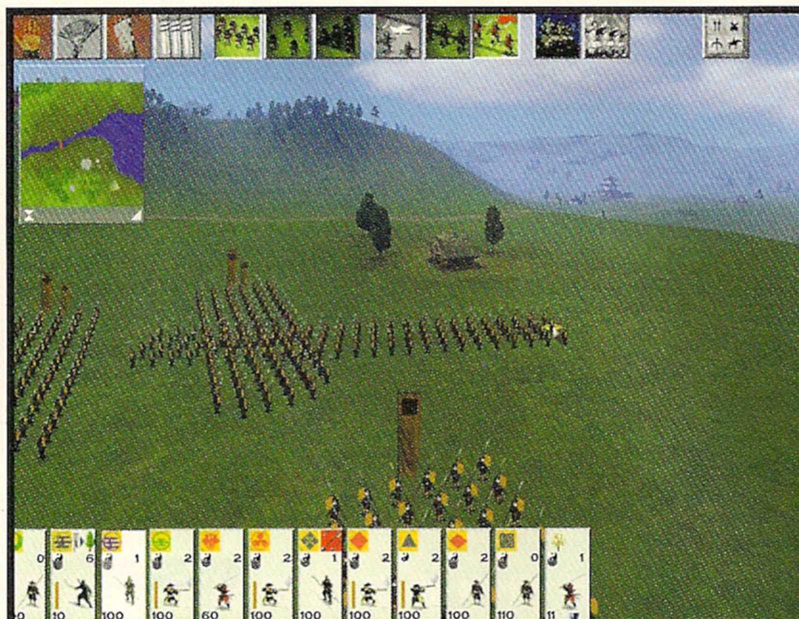


Les Mongols ne font pas de quartier. Rien ne résiste à leur cavalerie lourde.



Un point, une virgule, un sushi

La trame générale est basée sur le conflit connu dans l'histoire du Japon comme l'ère des provinces en guerre, pendant laquelle les sengoku daimyo, « barons de guerre civile », s'affrontèrent pour la conquête du pouvoir. Retenez bien ces termes japonais qui vous seront un jour d'une grande utilité. Cette époque fut riche en grandes batailles, renversements d'alliance, trahisons et assassinats en tous genres. Elle s'accompagna de l'arrivée des Portugais et des Hollandais qui introduisirent les armes à feu. C'est dans ce contexte que nous allons essayer à notre tour de devenir le maître suprême, ou dans sa traduction littérale : le généralissime, bref, le Shogun. Au départ était le clan. Certains clans bénéficient d'une unité géographique, d'autres sont morcelés. Ainsi en est-il du clan Takeda, dont le territoire est coupé en deux et qui se compose de quelques provinces à chaque bout de la carte. Ses spécificités résident dans des terres riches en minerai qui lui permettent de construire des armures performantes et de dépenser moins que ses voisins pour l'entretien de ses cavaliers. Chaque clan a ainsi ses avantages, dont il n'est pas déraisonnable de tenir compte… Bien sûr, de votre position de départ dépendra votre stratégie. Vous développerez-vous pendant de nombreux tours avant de vous jeter d'un coup sur toutes les provinces de vos voisins ? ou le grignoterez-vous province après province en assurant conjointement votre développement ? Les terres des différentes provinces sont plus ou moins fertiles ;

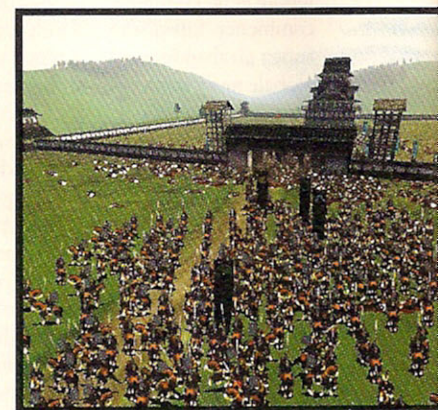


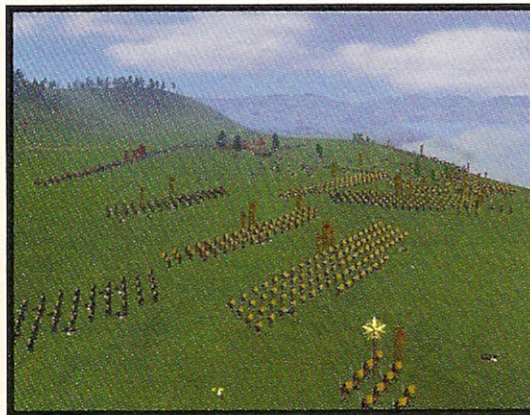
On peut changer la formation d'une unité au moyen d'un simple clic de souris.

Shogun Warlord est une nouvelle mouture de Shogun Total War sorti l'année dernière.

Les ports sont un atout essentiel dans le déplacement des troupes.







Les tirs des armes à feu s'accompagnent d'un nuage de poudre.

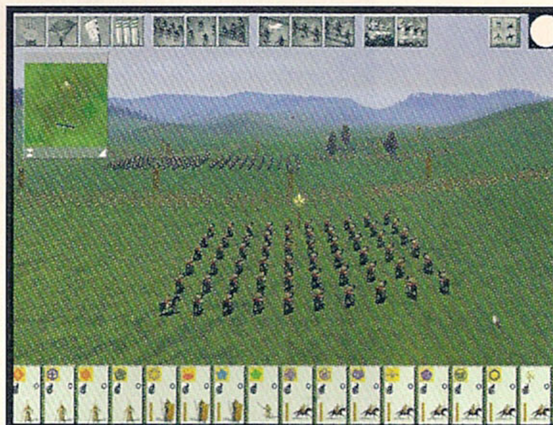


Si vos alliés s'attaquent entre eux, il vous faudra choisir à qui rester fidèle.



Certaines provinces apportent un bonus aux unités qui y sont constituées.

heureusement, vous pourrez assurer leur développement jusqu'à doubler leur rapport initial. Les mines sont une autre source de revenus, ainsi que les ports, qui permettent d'obtenir des ressources du commerce, mais surtout de faire transiter des troupes. Tous ces revenus serviront à construire des bâtiments pour produire les meilleures unités dans chaque type. En plus des unités militaires, on utilisera avec intérêt les shinobis (espions) et les ninjas pour se renseigner sur l'importance des troupes ennemies et éliminer les meilleurs généraux adverses. À noter que le tueur le plus performant est une geisha, très chère à produire, mais ne ratant presque jamais son coup.



L'armée mongole tire sa force de sa mobilité.

En haut de la colline

Lorsqu'un territoire est envahi sur la carte stratégique, les deux armées se retrouvent sur une carte tactique sur laquelle chaque joueur va diriger ses troupes, superbement modélisées, tout au moins si on tient compte de l'échelle et du grand nombre d'unités disponibles dans chaque bataille. Mais cette phase du jeu n'est pas inéluctable. Les joueurs pressés ou peu intéressés par les batailles utiliseront la résolution automatique des combats. Au vu du résultat, on se convainc néanmoins assez vite de l'intérêt de jouer manuellement les batailles, sauf si on bénéficie d'une écrasante supériorité numérique. Mais, de toute façon, dans ce cas, ce n'est pas très intéressant... En revanche, les combats opposant des forces équilibrées sont excessivement prenants. Après avoir choisi sa formation en fonction du terrain et de la composition des troupes, la bataille commence. Imaginez-vous à un contre deux. Vous auriez pu abandonner la province, mais la situation globale ne s'y prête pas. De plus, le général adverse n'est pas connu comme étant très compétent. Il faut dire que vous avez pris la précaution de vous assurer de son talentueux prédécesseur en lui envoyant trois ninjas successivement. Si bien qu'il en est mort. En haut de la colline, vous avez disposé vos archers. Dans le vallon, à gauche, vous disposez d'une unité de cavalerie lourde et, de part et d'autre de vos archers, vous avez disposé deux fortes unités de paysans armés (milices). Enfin, fortes en nombre, car leur moral est des plus bas. Au loin, dans la plaine, vous voyez les unités ennemies se rapprocher. Il y a des archers à cheval, des moines guerriers et des mousquetaires qu'encadrent des piquiers. Bien sûr, le plus raisonnable serait la fuite... Mais bon, ressaisissez-vous, ce n'est qu'un jeu que diable ! D'ailleurs, l'armée adverse ne comporte qu'un général et s'il fuit, bon nombre de ses soldats l'imiteront. Mieux, si l'on parvient à l'éliminer, cela entraînera peut-être même une déroute générale. Donc, lorsque les moines abordent la colline, tous vos archers concentrent leurs tirs sur eux. Ceux-ci ont un moral élevé.

Vos unités de milice se sont enfuies sans même combattre et les archers n'ont plus de flèches.

Les symboles des armées sont plus lisibles, mais leur nombre dans une province reste limité.



La fin des armes à feu au Japon

Le canon et les armes à feu apparurent au Japon en 1542, introduits par des voyageurs portugais. Impressionné, Oda Nobunaga n'hésita pas à réformer la méthode de combat traditionnelle, en interdisant l'affrontement préalable auquel les chefs des unités se livrait jusqu'alors, et en dotant ses troupes de milliers de mousquets. En 1548, lors de la bataille de Uedahara, cette tactique fut un échec, les troupes adverses ayant chargé très rapidement avant la fin des provocations traditionnelles. Il en fut tout autrement en 1575, lors de la bataille décisive de Nagashino où les salves des mousquetaires, alignés en rangs successifs, décidèrent de la victoire. Hideyoshi, son successeur, ordonna en 1587 un désarmement total des habitants. Officiellement, le métal ainsi récupéré devait servir à l'édification d'une gigantesque statue de Bouddha. Les menaces portèrent et il ne resta plus ensuite que très peu d'armes à feu en circulation au Japon. Puis, en 1607, Ieyasu (guerrier dictateur, 1542-1616) obligea les fabricants de fusils et de canons à transférer leurs ateliers à Nagahama, et limita les commandes au seul profit du gouvernement. À la fin du XVIIe siècle, les armes à feu avaient pratiquement disparu du pays. Elle ne seront réintroduites qu'avec l'arrivée - armée - des Américains en 1851. À l'instar des chevaliers européens, les samouraïs ont réussi, pendant deux siècles, à éviter l'inconvénient de se faire tuer par un manant muni d'une arme à feu...



Si ce ninja réussit à éliminer le général adverse, ses troupes seront désorganisées lors de l'attaque.

La victoire certes, mais à quel prix ?



Ils laissent l'ennemi approcher en continuant à décocher salves après salves. Soudain, vos cavaliers ayant fini leur manœuvre, débouchent sur les arrières de l'ennemi et attaquent l'unité du général. Avant que ses troupes n'aient pu venir le secourir, il périt au combat, entraînant la retraite de ses troupes. Heureusement, car vos unités de milices se sont enfuies sans même combattre et les archers n'ont plus de flèches. Quant aux cavaliers, ils sont épuisés. Néanmoins, pour cette fois, la province est sauvée... Bien sûr, l'attaque est plus difficile que la défense : dans certains cas, il faudra s'assurer le contrôle de l'unique pont permettant de traverser une rivière, ou alors chercher l'ennemi qui s'est embusqué dans les bois, le plus complexe étant l'attaque des châteaux. Dans tous les cas, pour attaquer, mieux vaut être largement supérieur en nombre.

Tous à la campagne !

Shogun Warlord offre le choix de commencer la campagne à trois époques différentes. Première possibilité : démarrer en 1530. Les territoires des clans sont très limités, et la majeure partie du Japon est aux mains de petits seigneurs qui ne contrôlent qu'une province. Deuxième choix : 1550, les Européens sont arrivés, apportant leur conception de l'amour qui se manifeste par l'apport de la chrétienté et des armes à feu. Il vous suffira de vous convertir pour bénéficier des armes des Portugais. Si vous refusez, des marchands hollandais vous en céderont sans contrepartie religieuse. Attention alors à la pluie. La météo, très bien rendue dans le jeu, pourra humidifier votre poudre… L'intérêt de jouer chrétien est que l'on peut envoyer un prêtre comme émissaire à un autre joueur chrétien et que celui-ci ne peut alors refuser ni trêve ni alliance ! Troisième départ possible, en 1580. Les armes à feu sont devenues courantes sur le champ de bataille et elles ont également bénéficié de progrès techniques. Les grandes unités d'arquebusiers et de mousquetaires sont des atouts face aux samouraïs montés. On commence également à cette période avec beaucoup plus d'unités et de bâtiments.
En plus de cette campagne distillée dans le temps, on en trouve une autre qui se situe historiquement trois siècles auparavant. C'est celle dont je me réjouissais au début de ce texte, puisqu'on y joue Kubilai Khan ou son adversaire japonais, le seigneur Hojo. Avec toutefois une différence de taille : seul le joueur japonais bénéficie de l'aspect économique et peut donc, par ce biais, choisir ses unités. Le joueur mongol utilise celles qui lui sont allouées automatiquement et ne décide même pas de l'endroit où ses renforts débarqueront. Notez que pour avoir des renforts, il faudra infliger un certain nombre de pertes aux Japonais. L'axiome vaut d'être relevé : plus ils auront de pertes, plus vous aurez de renforts. Du côté japonais, chaque province offre la possibilité de construire une unité ou un bâtiment de façon privilégiée. Ainsi, le fanatisme qui règne dans la province Kii permettra d'entraîner des moines combattants ayant d'office un moral supérieur à la moyenne. La province

Un peu de technique

Un PIII 500 et une bonne carte 3D, style GeForce 2, feront l'affaire pour pouvoir jouer avec une bonne résolution pendant les combats. J'ai effectué le test avec un Athlon 850 accompagné d'une Radeon, et le résultat était parfait, même avec tous les paramètres poussés à bloc. L'extension « Mongol invasion » est prévue pour le 5 juillet en magasin. Cet add-on permettra de mettre à niveau « Shogun Total War » avec tous les nouveaux paramètres. « Shogun Warlord » est la nouvelle version qui comprendra le jeu original et son extension et devrait sortir en septembre. Ces deux versions offriront la possibilité de jouer les campagnes (et plus seulement les batailles) via LAN et Internet jusqu'à 8 joueurs.



Les ninjas peuvent désormais ouvrir les portes des forteresses assiégées.

Les grandes unités d'arquebusiers et de mousquetaires sont des atouts face aux samouraïs montés.

Tosa, très peuplée, ne vous enverra que ses meilleurs paysans. La province de Iyo recèle de nombreux gisements de cuivre qui permettront d'installer des mines, puis des forges et des armureries. Quant à la région de Kai, elle regorge d'or… Attention donc, si vous choisissez de pratiquer la politique de la terre brûlée face aux Mongols, de ne pas abandonner de façon irréfléchie une province vitale. L'évidence consiste à attendre l'ennemi dans une région où se trouve un cours d'eau et de se retrancher derrière.
Les autres nouveautés sont les nouvelles batailles et campagnes historiques, dans lesquelles vous pourrez vous mesurer aux plus grands généraux de l'époque. Dans « campagnes historiques », le mot « campagne » est peut-être légèrement trompeur, car il ne s'agit que de trois à six batailles qui s'enchaînent avec des données imposées à chaque tour. Elles offrent néanmoins des challenges intéressants en imposant des restrictions dans les pertes, ou même de tenir une partie du champ de bataille pendant un temps limité. Les nouvelles unités sont introduites grâce à la campagne mongole. Les armes à feu n'existant pas encore en 1281, ce sont des arbalètes qui les remplacent. Les Mongols utilisent néanmoins la poudre au moyen de grenadiers, qui la transportent dans des pots de porcelaine et qui se font souvent sauter en même temps que leur adversaire. On trouve également le ninja de bataille, capable de se dissimuler sur le champ des affrontements, pour attaquer à revers par exemple, des piquiers coréens et des lanceurs de javelots.
Les émissaires peuvent dorénavant essayer d'acheter les généraux ennemis qui passent alors de votre côté avec leurs troupes. Le pire, c'est qu'ils n'hésitent pas à marchander… L'éditeur de cartes, et la possibilité de jouer dorénavant les campagnes en réseau et via le Net, vont certainement entraîner la création d'un tas de nouveaux clans virtuels. N'ayez crainte, on vous tiendra au courant.

Inspecteur Clouzot



Les émissaires achètent les généraux ennemis, mais certains osent marchander !



L'armée mongole est coincée, mais ses renforts peuvent débarquer n'importe où…



En Deux Mots

WARLORD EST LE MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL HISTORIQUE DU MOMENT, À CONDITION DE JOUER AVEC LES OPTIONS DE MORAL, DE FATIGUE ET DES MUNITIONS LIMITÉES POUR LES UNITÉS. SON TUTORIAL, TRÈS BIEN FAIT, ET SES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ LE DESTINENT MÊME AUX NOVICES DU GENRE.

- + Richesse du gameplay
- + Nouvelle diplomatie
- + Tutorial
- + Éditeur de cartes
- − Gourmand en ressources

86 TECHN | 92 DESIGN | 90 INTÉRÊT



La Guadeloupe ; au large, les îles des saintes. Une scène réalisée par un fan.



JOUABLE SUR PIII 500, 64 MO RAM, TNT2 ULTRA
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR LAMINAR RESEARCH ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO NBRE DE JOUEURS 1

X-PLANE

SIMULATION DE VOL POUR EXPERTS ET AMATEURS ÉCLAIRÉS - PC CD-ROM

X-Plane fait partie de ces produits confidentiels développés dans leur coin par des amateurs éclairés. Et puis un jour, ils atteignent les rivages de nos magasins sans qu'on sache trop pourquoi. Vu l'énorme morceau, on ne peut que s'en réjouir.

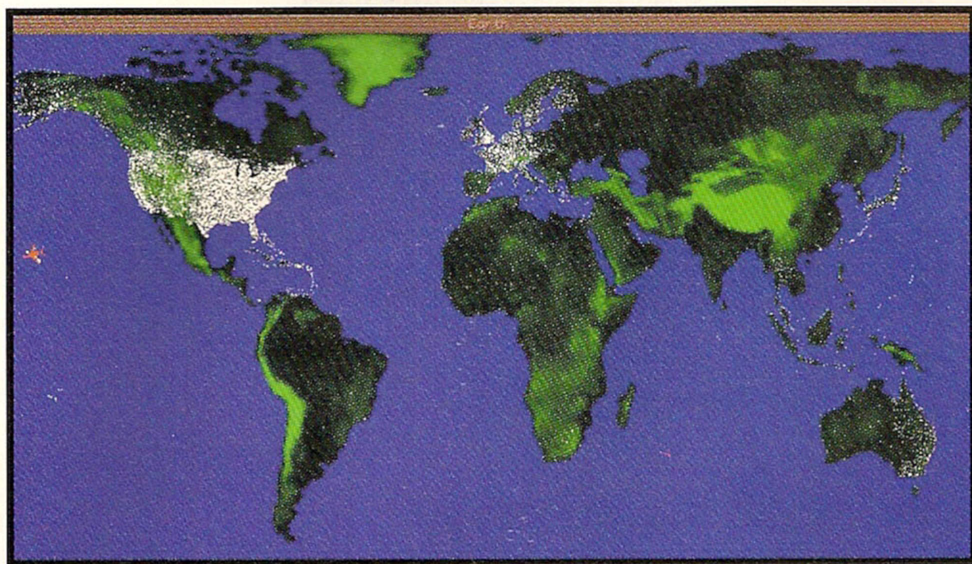


X-Plane est un simulateur de vol bien différent de ce que l'on a pu voir jusqu'ici. Tout d'abord parce qu'il en est presque à sa sixième version et qu'il entre enfin dans « la cour des grands », après un long passé de shareware assez onéreux. En effet, la politique de distribution de son auteur était (il y a encore peu de temps) de le vendre aux alentours de 1 200 francs, ce qui en faisait un produit réservé à une élite de passionnés ne regardant pas à la dépense. Ce petit club très fermé a tout de même permis à son développeur de faire évoluer son logiciel à la fois sur Mac et PC, jusqu'à le pousser à un niveau comparable à ses deux principaux concurrents directs : Fly ! et Flight Simulator 2000. X-Plane, n'est pas une simple simulation de vol ; c'est aussi le seul outil de conception aéronautique sérieux mis à disposition du grand public, ce qui ne l'empêche en aucun cas de proposer un aspect ludique tout à fait à la hauteur. De ce côté-là, depuis la dernière version, il n'y a rien à redire : on trouve une circulation aérienne minimale (pas d'avions au sol) mais très présente, un ATC assez complet, et les bidules en vogue, tels que la gestion des points d'élévation pour reconstituer des paysages génériques ou une météo réaliste downloadable sur le Net. À propos de trafic aérien, il est important de signaler que le radar météo fonctionne réellement, tout comme les systèmes d'évitement présents sur les avions de ligne. On trouve dans le jeu de base une trentaine d'avions allant du Cessna 172 au bombardier furtif, en passant par des avions expérimentaux et tout

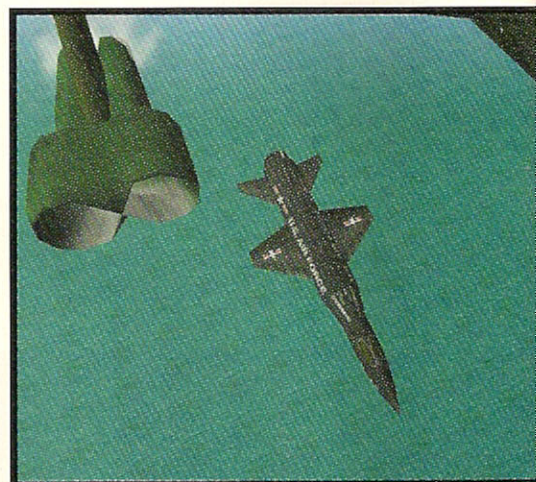




Certains des appareils présents sont aussi magnifiques que ceux de FS2000.



Les points blancs représentent le monde que X-Plane a peuplé par défaut.



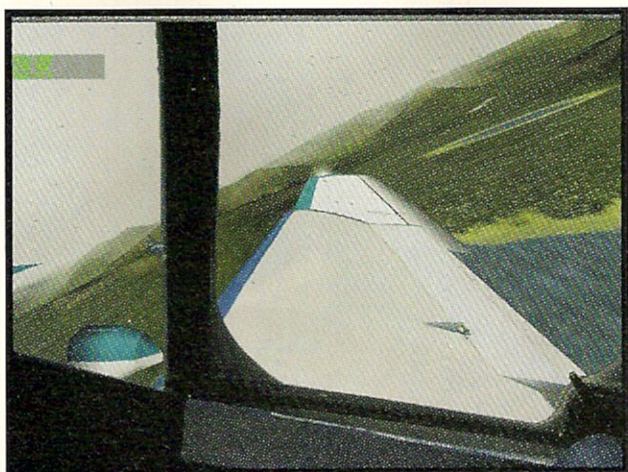
Le Bell X-15 largué d'un B-52. Une expérience unique.

ce que vous pouvez imaginer. Croyez-moi, ce n'est pas un effet de style. En gros, il y a de quoi s'amuser pendant des centaines d'heures. La moitié d'entre eux sont dotés de tableaux de bord génériques vraiment laids, que l'on peut heureusement remplacer par de somptueuses réalisations de fans (voir encadré).
Le domaine où X-Plane excelle ne se trouve pas tant dans le nombre d'avions que l'on peut piloter (encore qu'il batte tous les records de ses concurrents), mais dans le type d'appareils dont on prendra les commandes. Alors que la plupart des autres jeux se chamaillent afin de pouvoir mettre en œuvre la représentation la plus fidèle d'hélicoptère ou de planeur, X-Plane se permet de nous offrir des appareils uniques, aux ailes à géométrie variable ou à propulsion inclinable (tels que le V22 Offsprey des Marines, le B-1 ou le Harrier), dont le pilotage est restitué avec réalisme.





Un tableau de bord réussi, et un autre bien pourri.



Certains endroits offrent des paysages d'une grande finesse (ici, l'Alaska en pleine canicule).

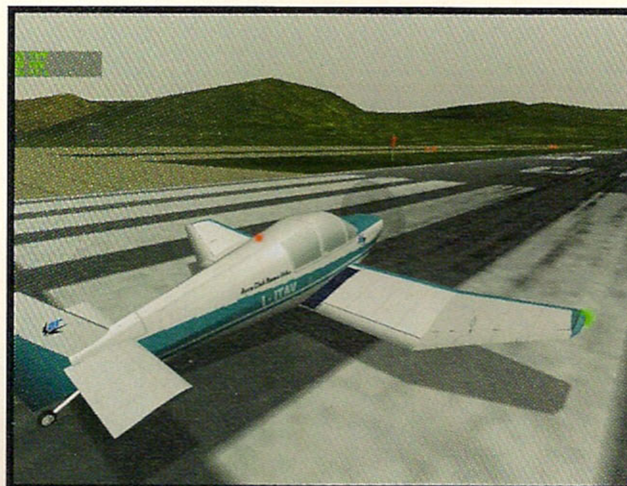
FLY ! 2 ? Flight Sim 2000 ? X-plane ?

Deer Hunter ? Que choisir ?

Un résumé grossier des trois produits du moment pourrait nous donner à peu près ceci : aucun tableau de bord ne sera plus fonctionnel que celui d'un appareil de Fly !, aucun paysage générique aussi précis et garni que celui de Flight Simulator 2000 et jamais l'impression de voler à bord d'un avion n'aura été aussi réaliste que dans X-Plane. Mais réduire ces trois excellents logiciels (Fly 2, qui n'a pas encore été testé, semble déjà très prometteur) à leurs caractéristiques les plus évidentes est un acte assez stupide, qui donne envie de se lancer dans des tableaux de dix pages en énumérant, un par un, les points communs, forts ou faibles de ces trois titres. Si Flight Simulator 2000 se veut le plus accessible et le plus généraliste, il pourrait bien perdre, face à X-Plane, sa légendaire capacité à pousser les fans à mettre la main à la pâte et à fabriquer de nouvelles scènes ou appareils. En effet, X-Plane offre d'entrée tous les outils pour les fabriquer, et sa distribution commerciale ne peut que booster la production de freewares que l'on trouve déjà en grand nombre.

Bienvenue dans un univers liquide

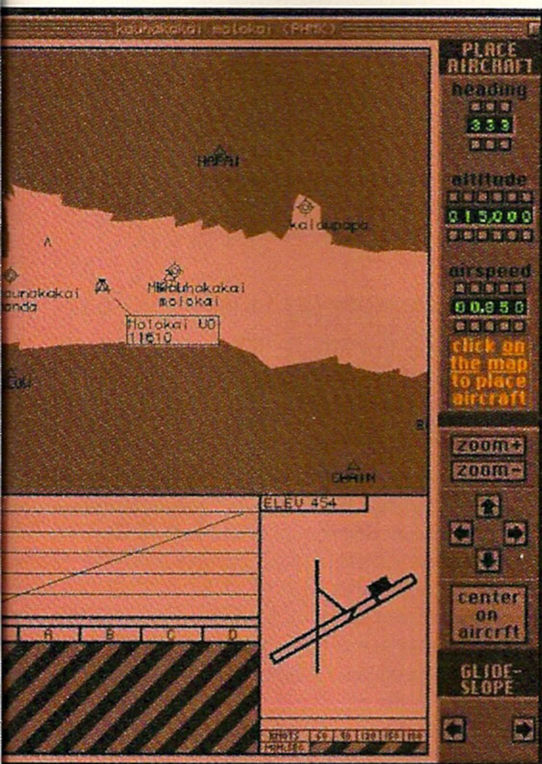
Outre tout cela, l'un des points les plus impressionnants de X-Plane, (et qui risque de faire basculer pas mal de monde dans son camp) est son extraordinaire fluidité. Après avoir passé des dizaines d'heures à voler sous FS2000, à une « vitesse » approchant les 12 images/seconde, après m'être approché avec des couinements de joie des 20 fps sous Fly 2, j'ai été médusé de découvrir à quoi ressemble un avion tournant à une moyenne de 30 images/seconde. X-Plane, c'est aussi cela : un simulateur de vol qui aurait été trempé dans un bain d'huile. Outre le facteur purement esthétique, cela permet aussi de mieux accrocher les balises ILS pendant une approche, de suivre une pente de descente sans sur-corriger en permanence, et de réaliser des arrondis parfaits, ce qui était quasi impossible avec un niveau de détail poussé au maximum sous les autres simulateurs. Bref, c'est un autre monde. Pourtant, les différences graphiques au niveaux des trois logiciels ne sont pas extrêmement différentes : soit, Fly 2 offre des étendues d'eau hyperréalistes, soit, Flight Simulator 2000 affiche les paysages, routes, rivières sur une distance de vue de plusieurs centaines de kilomètres, mais X-Plane fait une moyenne de tout cela, l'imprègne d'une représentation graphique très correcte, et vous l'offre avec une flopée de possibilités totalement inédites jusqu'alors.



Un Robin Dr-200, l'avion sur lequel j'ai raté mes vingt premiers atterrissages.

De l'aérodrome de Saint-Cyr l'École à la base martienne Delta, jamais un simulateur de vol ne nous aura baladé aussi loin.





Les cartes d'approche (assez sommaires) de tous les aéroports sont incluses.

L'ultime frontière et au-delà

En vérité, X-Plane est tout autant un simulateur de vol qu'un simulateur de monde physique. Outre les avions, on trouve des voitures au comportement crédible, des navires (catamarans), et même des engins spatiaux. Oui, vous avez bien entendu. Ainsi, on ne rencontre rien moins que la navette spatiale Discovery, avec notamment une mission où l'on doit partir de l'orbite basse et planer jusqu'à la base d'Edwards. Des passionnés ont réalisé des fusées, des capsules spatiales et d'autres engins du même acabit. Et pour encore plus de dépaysement, le CD-Rom du jeu contient la planète Mars, où il sera possible de tester nos compétences d'ingénieur aéronautique, afin de concevoir des appareils capables de voler dans ce type d'atmosphère. Outre la météo « terrestre », certainement la plus complète (et la plus belle) jamais créée pour un jeu de ce type, on trouve les variables maritimes comprenant des facteurs tels que la hauteur des vagues (pour accroître le réalisme lors des appontages) ou même spatiale, avec la fréquence des pluies de météores. Pour ce qu'on en sait, la prochaine étape des concepteurs de ce « jeu » pourrait être aussi bien la Lune que le fond des mers. L'avantage de cet univers cohérent est la possibilité de créer tout et n'importe quoi, le lâcher dans un milieu réaliste, et voir la suite des événements.

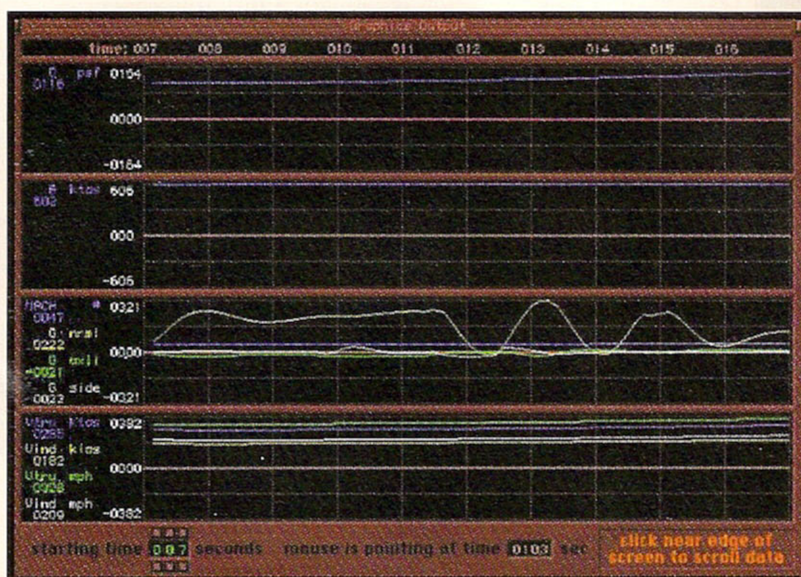
La navette après sa rentrée dans l'atmosphère.



L'atelier aéronautique Prenons un exemple plus parlant pour illustrer cette partie du programme. Imaginons que l'on veuille construire un avion au fuselage effilé, avec une hélice à quatre pales sur laquelle on prend soin de crucifier Doc Caféine. En langage technique d'ingénieur, on appelle cela une « idée de génie à la con ». De génie, car la perspective de voir Caf' tourner à 3 500 tours/minute sur lui-même me fait sourire à l'avance, et « à la con » parce que ce brave Doc est l'antithèse de l'aérodynamisme. Il a tout contre lui, le pauvre ; à commencer par des épaules si larges qu'elles induisent une traînée que même un profil d'aile ingénieux et une puissance moteur considérable ne pourraient compenser (et les turbulences du nez ? T'as oublié les turbulences du nez, ndrc). Mais prenons un exemple moins idiot : Construisons un appareil de A à Z, du fuselage à la forme des ailes, du train d'atterrissage aux nacelles soutenant les moteurs (dans le cas d'avions de ligne). Chacun de ces éléments (et il y en a un paquet) produiront des données qui seront analysées pendant le vol, une résistance à l'air variant sous plusieurs angles donnés, bref, qui se comporteront en vol comme dans la réalité. On prend ici la situation inverse des simulations de vol courantes qui se contentent de construire graphiquement des avions, puis de leur appliquer des données aérodynamiques leur conférant une certaine crédibilité, mais indépendante de leur forme. Soit, les avions que l'on trouve à la base dans Fly 2 ou dans FS2k sont très réussis de ce point de vue, mais il n'en reste pas moins que ces softs font joujou avec une trentaine de facteurs, alors que plus d'une centaine sont pris en compte dans un avion de X-Plane. Pour éviter tout doute sur le sujet, l'interface propose d'extraire ces variables vers un fichier texte, un analyseur graphique, ou de les afficher directement sur le cockpit, histoire de se la jouer matheux.



La commercialisation d'X-Plane après des années passées en tant que shareware, concurrence directement Flight Simulator tout autant que Fly II.



Extraction de données sur un graphique après un vol.

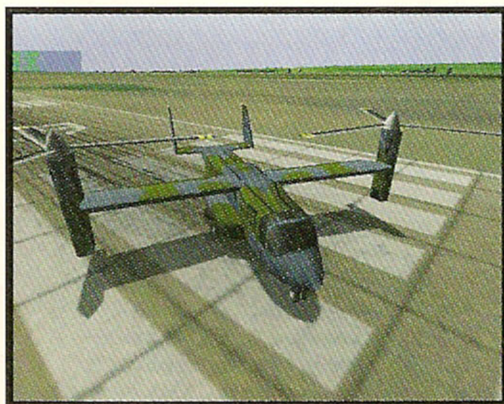
Pour vous faire une idée, la démo

Pour les gens riches en bande passante ou se rendant dans une faculté une fois l'an comme Ackboo pour éviter de se lever à 6 h du mat et saluer le drapeau, il reste la solution de downloader la dernière démo (5.66). La chose pèse un peu plus de 70 mégas (dispo sur www.joystick.fr). À ce propos, je ... Attendez, c'est incroyable ! : là, pendant que j'écris, des gars en uniforme sont en train de faire irruption dans la salle de rédaction, ils sont armés et ... Mon Dieu ! c'est un coup d'État, des militaires comme au Chili ! Ah non, en fait c'est rien : apparemment, ils viennent juste incorporer Ackboo dans sa garnison du 2e REP en Guyane. Allez-y les gars, mais je vous préviens, cette action pourrait bien vous ruiner en bouffe.





X-Plane, contrairement à ce que pourrait indiquer son nom, permet de prendre les commandes de tout ce qui vole, du planeur au dirigeable.



Des avions comme celui-ci (un B-52 doté de huit moteurs et un Offsprey) que vous ne verrez nulle part ailleurs.

J'accuse !

Les défauts de X-Plane sont connus, et ont de plus en plus tendance à s'estomper au fur et à mesure des versions. Commençons par les paysages génériques : ceux-ci n'offrent qu'une palette de textures assez réduite, d'un ton uniformément verdâtre. Même si on est très loin de la laideur des scènes du premier Fly !, ils sont toutefois inférieurs à ceux de Flight Sim 2000 ou même de Fly 2. Le second plus gros défaut concerne l'impossibilité d'afficher les tableaux de bord en plusieurs parties, ce que fait pourtant FS depuis des lustres. Il faut donc tout disposer sur la planche de bord, à l'encontre de tout réalisme. Côté interface, un certain look « amateur » règne encore en maître. Pire encore, les instruments de bord à disposition sont bien moins nombreux que dans Flight Sim. Cela dit, il suffit d'aller voir du côté des freewares mis au point par les fanatiques pour atteindre un niveau esthétique comparable à la concurrence. Dernier point noir : un planificateur de vol absent, ce qui est regrettable, même si on peut établir un plan de vol IFR / VFR avec le contrôle aérien avant le départ. En résumé, ce qui aurait pu devenir des lacunes graves dans une toute autre simulation apparaît plutôt comme un défaut mineur dans le cadre d'un système aussi vaste que celui de X-Plane. Défauts d'autant plus mineurs que la plupart de ceux-ci devraient être traités dans les prochaines versions du jeu qui arrivent à une fréquence assez élevée. Le dernier point énervant est que ce soft traîne encore derrière lui les tares du Macintosh telles que la gestion de la souris à bouton unique, ce qui est bien rageant pour exécuter certaines actions, par exemple régler des radios rapidement.



Pour finir...

X-Plane est en évolution permanente (on atteint parfois une moyenne de deux mises à jour par mois) ; du coup, on peut à peu près tout lui pardonner. C'est justement cet esprit « shareware » à contre-courant de la politique des développeurs traditionnels qui a permis à un simple jeu de devenir un produit aussi impressionnant que celui-ci. À la question « le débutant a-t-il un intérêt quelconque à acquérir la bête ? », je réponds : oui, assurément. Le côté simulation n'est pas plus compliqué que sur les autres titres, et la fluidité de l'ensemble en fait quelque chose de bien plus réaliste et agréable pour apprendre à voler. Seule une interface pas très amicale et une impression constante de se trouver plongé dans un bêta-test permanent (ce qui est d'ailleurs le cas) pourront rebuter les nouveaux venus.

Bob Arctor

Un peu de technique

Du pur point de vue technique, il y a du moyen et du très, très bon. Comme on l'a évoqué précédemment, le jeu est d'une fluidité à toute épreuve, sur config moyenne, tous les détails poussés au maximum. Parfois, lorsqu'on change de zone géographique, et que les paysages sont extraits du CD, on a droit à un petit freeze d'une vingtaine de secondes. La version 5.66 est assez stable mais lorsqu'elle plante, elle remet par défaut vos préférences de cartes vidéo en 800x600 16 bits, et vos configs de joystick au clou. Pour remédier à cela, conservez une copie des cinq fichiers portant l'extension « .PRF », situés à la racine du répertoire de Windows, et dès qu'un crash survient, remplacez-les par les anciens avant de relancer le jeu. La version testée est la 5.66 sur un Celeron 633 et une TNT2 Ultra.

La communauté X-Plane

www.x-plane.com : Le site officiel, très bordélique, mais où l'on obtient toutes les dernières nouvelles sur le développement.

www.x-plane.org : L'équivalent pour X-Plane d'Avsim.com pour Flight Sim : un portail où l'on trouve tous les derniers en vrac.

http://www.sky-dream.org : L'équipe française de Sky Dream est responsable de quelques-uns des plus beaux add-on pour X-Plane : de superbes scénarios de régions bien de chez nous.

http://www.vigilanceaero.com/airplanes.html
Prototypes de la NASA, capsules spatiales, sondes martiennes et j'en passe.

http://users.swing.be/damman/xpanels.htm
Des tableaux de bord dignes de ce nom.

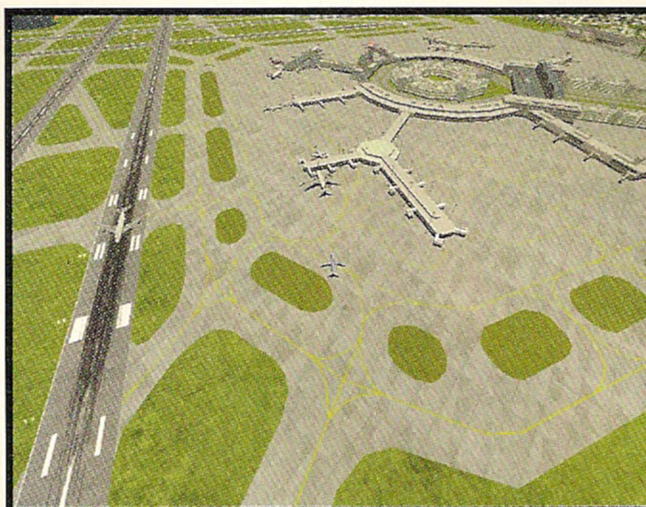
En Deux Mots

X-Plane est un joyau resté méconnu du grand public sous son ancienne forme de shareware. Maintenant qu'il est commercialisé à un prix plus démocratique, il se met à la portée des véritables passionnés de l'aéronautique, tout autant que des débutants en simulation de vol qui en auront pour leur argent.

+ L'extraordinaire éventail de possibilités
+ Un soft en évolution constante
+ Le réalisme des vols et de la création des appareils
− Des paysages génériques allant de l'excellent à l'inexistant
− Un aspect « bêta-test » permanent qui en rebutera beaucoup
− La quasi-obligation d'être connecté sur le Net pour profiter pleinement du jeu

90	85	92
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Airport 2000 est l'une des seules séries d'add-on pour Flight Simulator qui ne se fout pas de la gueule du monde. Aucune surprise de ce côté : la qualité est au rendez-vous, même si la fluidité du jeu en prend toujours un sacré coup.





San Francisco, c'est Castro, soit, mais aussi l'aéroport.

Airport 2000 Volume 3

ADD-ON POUR FLIGHT SIMULATOR POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

98 — direct 3D

MULTIJOUEUR
INTERNET SERVEUR 32
INTERNET IP 32

JOUABLE SUR PIII 500, 64 MO RAM, TNT2 ULTRA
ÉDITEUR WILCO PUBLISHING
DÉVELOPPEUR WILCO PUBLISHING ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO

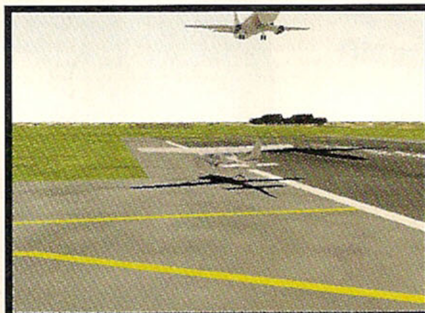


Des tableaux de bord assez somptueux.

Dans le monde fascinant et très vaste des add-on pour Flight Simulator, on trouve des avions, des paysages, des utilitaires, mais aussi des aéroports. Oui. D'ailleurs, si on ne fait pas gaffe, on peut devenir fan de Flight Simulator uniquement à cause de cela. Un beau jour, on se balade devant un magasin de jeu, on voit une boîte d'Airport 2000 et on se dit : « Tiens, c'est marrant, mais l'aéroport du Touquet Paris plage, je le voyais pas du tout comme ça. » On rentre chez soi, on installe le truc en question, et on se met à pleurer parce que ça ne marche pas. Puis on regarde le dos de la boîte et on achète Flight Simulator. Et nous voilà pris dans la spirale infernale qui aboutira, dans le meilleur des cas, par l'achat d'un joystick, de cartes aéronautiques, puis d'un véritable Boeing 747-400 à un milliard de francs l'unité pour les plus riches d'entre nous... mais je m'égare. La série Airport 2000 a tout pour elle : une reconstitution fidèle des aéroports mondiaux, à un point tel qu'on ne pense pas pouvoir voir mieux un jour. Il s'agit du troisième volume, qui va nous emmener dans quelques-uns des plus gros HUB mondiaux, tels que San Francisco, Gatwick, Orly, Copenhague, Seattle et Berlin Tegel (l'aéroport de l'ancienne zone française). Dire que c'est beau est un doux euphémisme ; en fait, si l'on pousse tous les détails à fond sur une bécane rapide ou que l'on supporte de jouer en dix images par seconde, on se retrouve dans un monde quasi vivant où les avions atterrissent et décollent à un rythme élevé, où ils viennent se coller aux terminaux, et où d'autres appareils attendent l'embarquement des passagers. Sur le tarmac, même niveau de détails, avec des petites voitures parcourant l'endroit. Cette nouvelle version d'Airport ne serait pas complète sans les avions supplémentaires que l'on trouve traditionnellement dans cette série. Au programme, trois jolis appareils : l'Airbus A-320, le Boeing 737 version 800 (la plus grosse) et le Dornier 328 turbo prop, l'un des avions les plus sûrs du monde. Comme d'habitude, les cockpits sont bien détaillés, bénéficient d'un joli éclairage nocturne, même s'ils ne brillent pas par l'originalité de leurs instruments. Des aventures sont aussi au programme ; quelques-unes d'entre elles relieront les aéroports de la série Airport (elles fonctionnent tout de même sans).

Bob Arctor





En Deux Mots

CE TROISIÈME VOLET DE LA PRESTIGIEUSE SÉRIE AIRPORT 2000 EST D'UNE QUALITÉ ÉGALE, SINON SUPÉRIEURE, AUX TITRES PRÉCÉDENTS : DES AÉROPORTS SUPERBES, DES AVIONS INTÉRESSANTS, UN ATC, ET DES AVENTURES BIEN SYMPATOCHES.

+ Une qualité égale à la série sur toute sa longueur
+ Les nouveaux avions et panels
− Des décors tellement complexes qu'ils ralentissent encore plus FS

80	85	82
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Offre d'Abonnement

1 an de joystick + le jeu

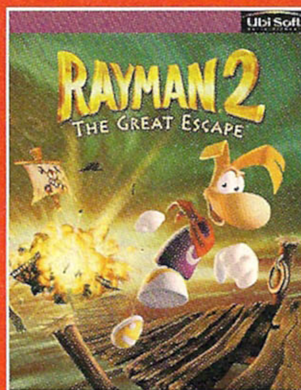
11 n^{os} (avec 2 CD-Rom PC et 1 Booklet soluces) **/an 418 F(1)**

+ Gamepad THRUSTMASTER 329 F(2)
FIRESTORM DUAL POWER FORCE FEEDBACK

+ le jeu Rayman 2 THE GREAT ESCAPE **249 F(2)**

+ 49% de réduction

POUR VOUS 499 F(3)
76,07 €
au lieu de 996 F







THRUSTMASTER

497 F D'ÉCONOMIE

Configuration minimum recommandée par Joystick
P300, Carte 3D, WIN 98

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n^{os}) et je recevrai en plus le Gamepad THRUSTMASTER pour + le jeu Rayman 2 The Great Escape pour **499 F** 76,07 € seulement au lieu de ~~996~~ F, soit **497 F** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° :

Date d'expiration :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal :

Ville : ....

Date de naissance : 19

e-mail :

Signature obligatoire :

KPU28

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse.
(3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^{os} de Joystick au prix unitaire de 38 F, le Gamepad THRUSTMASTER au prix unitaire de 329 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port) et le jeu Rayman 2 The Great Escape au prix unitaire de 249 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 décembre 2001, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.
Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement.



Dans les années 80, j'avais remarqué un point commun amusant entre la papauté et la présidence de l'Union soviétique : l'extrême longévité de leurs dirigeants une fois arrivés au pouvoir. Je crois même qu'en l'espace de quelques mois, on a vu passer trois papes et trois secrétaires du parti. J'ai compris que c'était pas les mêmes, en m'étonnant que, même sur TF1, on s'amuse à rediffuser trois fois les mêmes funérailles, mais avec de nouveaux figurants à chaque fois et habillés pas pareil en plus de ça. Flashpoint se déroule dans cette période qui suivit la mort de Leonid Brejnev (donc juste avant Andropov et Tchernenko eux aussi tués dans des accidents de deltaplane), dans un passé alternatif et uchronique, selon lequel, ce ne serait pas Gorbatchev qui aurait pris le pouvoir mais des généraux un poil plus nationalistes. L'action de Flashpoint se déroule vers 1985 dans un archipel d'îles imaginaires où l'OTAN a eu la riche idée d'installer des bases avec nous dedans.

OPERATION

SIMULATION DE GUERRE POUR TOUS JOUEURS, ANTIMILITARISTES EXCEPTÉS - PC CD-ROM

Le général Lee et Staline, fait curieusement passé sous silence par les historiens, sont tous deux nés en Georgie. J'ai toujours trouvé bizarre que deux hommes issus des mêmes banlieues rurales (peut-être étaient-ils même voisins) aient eu des opinions politiques radicalement différentes.

Une vraie vie de con

Tout, dans Operation Flashpoint, tend vers le réalisme. Attention, je ne vous affirme pas que tout est réussi. Seulement, il faut bien avouer qu'à l'instar de leurs compatriotes d'Illusion Softworks (Hidden and Dangerous), les développeurs tchèques ont apporté plus d'idées dans le gameplay du genre en l'espace de deux jeux, que des générations entières de Spec Ops, de Delta Force ou de Soldier of Fortune. Et lorsqu'on parle de réalisme, on sous-entend aussi une logique et une liberté d'action qui laissent au joueur une grande latitude. Pour arriver à cela, la première idée de génie a été de créer des terrains de jeu variés, immenses et élaborés d'un





MULTIJOUEUR	
Réseau local	50
Internet serveur	50

Jouable sur PIII 600, 96 Mo Ram, TNT 2 Ultra
Éditeur Codemasters
Développeur Bohemia Interactive Tchéquie
Texte et voix VO

FLASHPOINT





À des millions d'années-lumière de Rogue Spear, de Spec Ops, et surtout de Delta Force.





Le mode de visée « réticule », très réaliste.

seul tenant. Le monde de Flashpoint est composé de plusieurs îles d'une vingtaine de kilomètres de côté, aux aspects et aux reliefs variés.
Ici, le moindre arbre, recoin, rocher, a été posé à la main avec un niveau de détail qui relève parfois de la folie. Parfois, partant d'une départementale, on peut voir un petit chemin traversant la forêt et aboutissant à une ferme abandonnée où pas une seule mission de la campagne ne nous traînera. Elle est là, juste comme ça.
On trouve aussi sur ces cartes de nombreux villages, hameaux et villes plus importantes. Hop, une autre grande idée : les deux tiers des habitations sont creuses et comportent plusieurs étages. Tiens, d'ailleurs, elles peuvent toutes être détruites par des obus alors même que vous êtes dedans (il faudra alors ramper dans un dédale de débris pour en sortir). Apparemment (c'est assez mal fait et on pourrait parfois croire qu'il s'agit d'un bug), il est possible de sauter au-dessus des haies et de passer à travers les fenêtres les plus larges en courant. L'idée maîtresse qui règne sur le champ de bataille est de survivre. Et pour cela, il faut assimiler des tactiques militaires de base. C'est con à dire, mais zigzaguer face à un ennemi est diablement efficace. A contrario, zigzaguer perpendiculairement au même gars ne fait que vous rendre plus vulnérable. Si un buisson n'offre aucune imperméabilité aux balles, il permet par contre d'offrir un refuge aux regards des autres pour faire le point sur sa vie ou remettre un chargeur. Un arbre, un rocher, un véhicule permet d'occuper une position solide en attendant qu'ils envoient un assaut sur celui-ci. En tirant une roquette sur un tank, on rigole bien en le voyant exploser. La nuit en revanche, la même traînée de fumée et de lumière générée par ce même tir indiquera votre position à tous ceux qui l'auront aperçue. Un sniper immobile est un sniper mort : tirez deux fois sans bouger de la même position pour vous en apercevoir. Non, on n'attaque pas un tank T-72 à la grenade à main, ou alors, il faut qu'elle atterrisse sur le flanc ; non, il ne sert à rien de tuer le chef de char qui a bêtement ouvert son écoutille pour avoir un meilleur aperçu de l'action mais plutôt son conducteur. Tous ces faits et bien d'autres sont le pain quotidien des joueurs de Flashpoint, et je n'ai pas dû en découvrir la moitié.

Le moteur graphique : du très bon et du très bof

L'idée générale qui régit tout ce vaste univers est que le joueur doit pouvoir aller où bon lui semble, et ce, même si la mission lui assigne plus



Explosion de roquette antichar à courte portée.

Retour dans les sixties

Déjà une grosse communauté, déjà des Mods en préparation dont deux principaux : le Mod Normandie et le Mod Vietnam. Flashpoint sera-t-il le jeu qui réconciliera des générations d'Américains autour de l'informatique ? « Tiens, tu vois là, mon fils, c'est dans cette sorte de piège que j'ai chuté à Saigon. Et comme tu le sais sûrement, c'est à cause de cela que tu n'as pas eu de petit frère ». Brrr.



Les bâtiments ont souvent trois étages.



Comme tous les véhicules civils ou militaires, volants, roulants ou flottants, le Cessna 172 est aussi pilotable.



Les blessures sont localisées : cet estropié ne pourra plus que ramper en attendant les premiers secours du toubib de l'escouade..

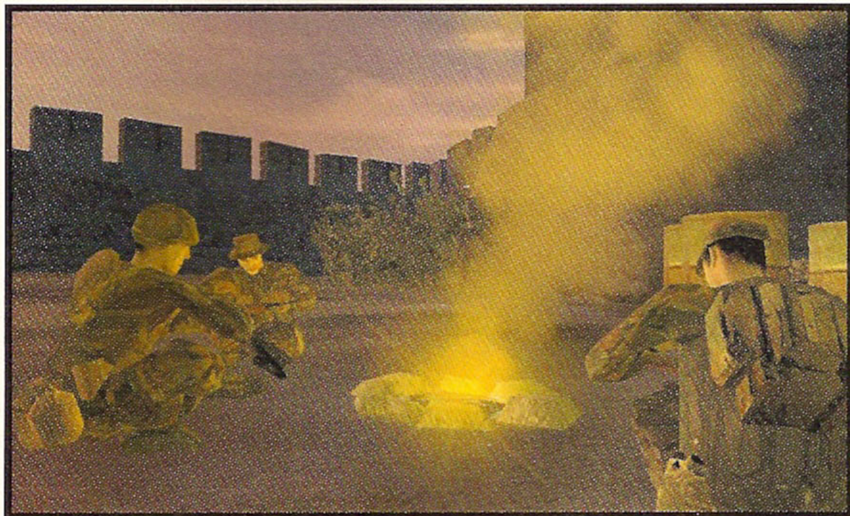


Cet abruti, sniper dans le civil, est travesti en fougère en tant que militaire.

ou moins une zone d'action et une marche à suivre. Pour un peu, on en oublierait l'absence de dynamisme de la campagne, qui propulserait définitivement ce jeu au panthéon des chefs-d'œuvre. Comme Ackboo me le faisait justement remarquer, un Flashpoint matiné d'un dynamisme « à la Eurofighter Typhoon » (voir Joy n°127) me ferait immigrer directement dans les mondes virtuels sans plus jamais revenir. Outre ces possibilités de balades champêtres, on trouve bien des avantages à cette liberté totale : on peut ravitailler son véhicule en trouvant une pompe à essence, essayer de s'approvisionner en équipement, trouver un médecin dans un camp allié, faire une reconnaissance sur une hauteur à la jumelle, voler un camion ennemi ou civil, et autant de choses que notre imagination et le terrain nous permettent. Ai-je besoin de le préciser, le moteur permet de voir à deux bons kilomètres de distance lorsqu'on se trouve au ras du sol. Les types de vues offertes dans Flashpoint sont fort nombreuses. Que ce soit pour un soldat ou un véhicule,

Des armes qui tuent des gens

Comme dit précédemment, le réalisme règne aussi en maître sur le champ de bataille. Les dégâts sont localisés : une balle dans la tête, on meurt ; une balle dans le cœur, on meurt ; une balle dans les jambes, on se traîne à terre puis on meurt. C'est fou comme ça coupe l'envie de gambader dans les prés en criant « lapin ! lapin ! ». Parfois même, après une mission débutant directement par un assaut, on crève et on doit recommencer. Cela m'amène à parler du système de sauvegarde, tout bonnement remarquable : les missions les plus longues recommencent à certains endroits clés. En plus de cela, on peut sauver une seule fois où bon nous semble, et en cas de décès, revenir à l'un de ces deux moments. Concernant le combat, jamais un jeu ne nous aura autant fait sentir la différence, les inconvénients et les défauts des différentes armes : la mitrailleuse M-60 par exemple, que Rambo utilise debout, perd toute précision si elle n'est pas déployée à terre. Avec celle-ci, vous pourrez littéralement faucher des rangées d'ennemis et d'arbres. Le M-16, lui, est vraiment polyvalent mais n'autorise pas de rafales prolongées. L'AK 74 s'utilise efficacement en rafale de trois, en visant le pied de l'ennemi : avec son fort recul, cela permettra de coller une balle dans le foie, le cœur et la tête du pauvre gars.



Il ne manque plus que les marshmallows et une ou deux nanas.

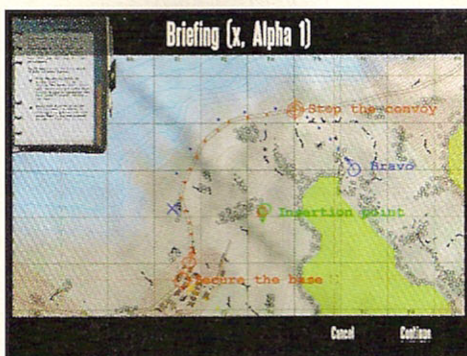
on trouve tout d'abord deux systèmes à la 3e personne : l'un où l'on voit le biffin de dos (c'est assez jouable, même si les Motion Capture ont été faites avec des éclopés) et la vue tactique, qui apparaît dès que l'on commande des troupes. Cette dernière ressemble à celle d'un RTS 3D classique, et est fort pratique pour disposer les hommes rapidement sur le terrain. Côté FPS, du nouveau aussi : la vue à la 1re personne présente une particularité. Son point de visée ne se trouve pas systématiquement au centre exact de l'écran ; on peut le balader dans une certaine limite avant que le point de vue se mette à changer. Cela simule le mouvement des coudes et fait gagner quelques frames. Un autre type de visée est celui du réticule de l'arme : on a devant soi la mire correspondant au flingue tenu (un peu floue car proche de nos yeux).



Des villes et villages à la française reconstitués parfaitement.

Véhicules à bord

L'un des gros points forts de Flashpoint est que l'on peut utiliser et conduire tous les véhicules présents sur le champ de bataille. On en trouve une bonne trentaine : transports de troupes, camions de 15 tonnes, blindés légers, lourds, hélicoptères de transport et d'attaque, avion de support sol (un A-10), avion civil (Cessna), voitures de ville et sportives, jeeps, bateau de patrouille côtière (le même que celui de « Apocalypse Now »), ou même un… euh, tracteur. En plus de cela, on trouve aussi des trucs encore plus impressionnants, comme une sorte de cuirassé (en fait une barge de débarquement) et un lanceur de Scud. Non seulement on peut utiliser tous ces engins, mais on grimpe aussi dedans à des postes précis. Dans un Abrams, on pourra être tireur, conducteur, ou bien chef de tank. Le premier suit les ordres de tir du troisième, tandis que le second et le leader indiquent les endroits à rallier et les cibles qu'ils assignent. Mine de rien, avec Flashpoint, vous avez le meilleur simulateur de char que j'aie pu voir jusqu'ici. Mieux encore : ces différents postes ne sont pas le seul apanage des blindés. On trouve la même chose pour l'hélico (on peut poster un gars sur la mitrailleuse de côté et dessiner des cercles autour d'une cible pendant qu'il fait feu), le bateau ou le camion. Dans ce dernier, on peut tout aussi bien être entassé avec les biffins à l'arrière qu'assis sur le siège du mort.





Les cartes d'état-major, précises au bosquet près.

Ordres et soumission

Les communications sont la troisième grosse réussite du jeu. On reçoit des ordres vocalement (c'est sous-titré pour les anglophones) et on les donne de la même manière avec des combinaisons de chiffres. Leur variété est tout simplement énorme, avec un véritable système de formation, de mise en garde, de repérage (surveillez le nord-est), d'interdiction d'ouvrir le feu, en permettant aussi de donner des ordres d'action à une équipe éloignée, et j'en passe. Les combinaisons sont généralement composées de trois chiffres précédés par la touche de fonction correspondant au subordonné ou à l'ensemble des troupes. Parfois, si les hommes vous perdent de vue, ils vous appellent, inquiets, pour vous demander un point de ralliement où ils pourront vous retrouver. Pour que la confusion règne à tout instant, les développeurs ont trouvé l'idée ultime : des icônes représentant chacun de vos soldats s'affichent en bas de l'écran. Ça devient drôle au moment où un soldat meurt, si personne (vous ou un autre de vos hommes) ne voit le cadavre de ses yeux, il ne sera pas ôté de ladite liste. Du coup, en cas d'explosion avec gros rayon d'action, vous donnerez, si vous ne faites pas gaffe au silence radio, des ordres à une bande de cadavres. Dans le cas où vous ne seriez que sous-chef, sachez qu'en cas de mort de votre supérieur, vous hériterez du commandement des troupes, dans la plus pure tradition militaire.

Les cinq premières minutes

Certains des membres de Bohemia Interactive sont d'anciens soldats. C'est étrange mais cela se ressent dans le gameplay comme jamais. L'ambiance du champ de bataille est telle que l'on se l'imagine dans nos pires cauchemars. N'ayons pas peur des mots : c'est terrifiant, épique, drôlement flippant. C'est le champ de bataille virtuel revu par Spielberg : des tirs fusent de partout, on rampe ou on crève, un groupe d'hommes qui couraient en zigzag devant moi disparaît dans une détonation soudaine, ne laissant qu'un cratère et des corps éjectés à quelques dizaines de mètres. Alors on suit les ordres, on court comme un con se réfugier derrière le petit bosquet. Oui, c'est idiot, mais c'est l'ordre précis que je viens de recevoir de mon chef. « Ennemi à onze heures ! », me hurle-t-on, « Prends-le pour cible ! ». Bien gentil, le serpatte, mais c'est mes onze heures ou les siennes ? D'ailleurs, où regardait-il lorsqu'il a dit ça ? De toute façon, c'est cool, plus qu'une heure et ce sera le déjeuner… Dans le lointain, en effet, un gars court perpendiculairement à moi à une centaine de mètres. Je fais feu, le rate. Il se couche. Je vise un peu mieux et un petit nuage de sang vient me confirmer que je l'ai touché, tout comme la radio : « Arrête de tirer, arrête de tirer !! » « Le sergent est mort, je prends le commandement ! » Oups !

La campagne et les missions : une réussite totale

Malgré le manque de dynamisme, j'ai trouvé les missions du jeu tout bonnement extraordinaires, et il y en a un paquet. Elles relatent l'assaut des îles par les Russes, et on incarne en alternance quatre personnages différents : un bon soldat ricain de l'infanterie, un conducteur de tank assez maladroit, un pilote d'hélico, et le chef des forces spéciales. Chacun de ces scénarios est remarquablement scripté, tant dans les déplacement des ennemis que dans des événements survenant en cours de partie. Même les cut-scenes faites avec le moteur valent parfois leur pesant de cacahuètes, question dialogues de bidasses et humour militaire. Contrairement à ce qu'on aurait pu croire, sur trente missions (il y en a bien plus), je n'ai vu que cinq ou six fois un truc du type « attaquer le village de machin ». Non, en fait, il existe de nombreuses activités que l'on peut faire en tant que militaire : infiltrer des bases, escorter des camions de la défense civile, jouer à l'explorateur dans la forêt et rechercher une base ennemie, ou faire son tour de garde tout seul dans un endroit a priori trop tranquille. Parfois le jeu, prend un aspect Thief : Dark Project, tout spécialement lorsqu'on y incarne un commando. Ici, le son, la vue, l'heure du jour (le jeu se déroule en temps réel et bénéficie d'une météo qui évolue « réellement ») et les bruits ambiants influent sur la faculté qu'ont les ennemis de vous entendre. Avec le camouflage adéquat, plaqué au sol, on peut très facilement ramper à deux mètres de soldats dans une zone non éclairée. Les forêts (immenses, sombres, composées de milliers d'arbres, merci le moteur graphique) et bois sont autant de cachettes idéales pour se faire oublier de ses poursuivants mais recèlent parfois des embuscades. Souvent, la seule façon d'apercevoir un ennemi embusqué est d'observer pendant plusieurs minutes le paysage : comme dans la vraie vie, notre œil est attiré par un mouvement anormal. L'I.A. des hommes est de bonne qualité et parfaitement adaptée au jeu : tirez au milieu d'un groupe de soldats marchant dans la campagne, ceux-ci se coucheront et essayeront de deviner la provenance du coup de feu, tenteront de trouver des abris, et n'hésiteront pas à vous foncer dessus s'ils sont en surnombre. Ils font facilement le tour des obstacles pour vous débusquer ou avoir un meilleur poste de tir, se replient, se planquent derrière les buissons, sous les véhicules. Parfois même, ils ne dédaignent pas nous envoyer une grenade dans la maison depuis laquelle on leur tirait dessus depuis deux plombes.

Un univers de bataille immense, que l'on parcourt à pied en plusieurs heures.

Si son ramage ressemble à son plumage...

Flashpoint est un grand jeu, impossible de le nier. Il apporte un gameplay jusque-là inconnu dans les jeux de tactique militaire à la sauce première personne. Non seulement il se contente d'offrir une simulation extrêmement crédible d'un champ de bataille et de la vie pourrie d'un soldat en temps de guerre, mais se paie aussi le luxe d'être un excellent simulateur de blindé, un simulateur de vol honorable, et d'offrir un environnement que l'on peut mettre plusieurs heures à parcourir de long en large en courant. Seulement, le hic, ce sont ces campagnes aussi dynamiques que la monarchie britannique. Heureusement, l'éditeur de scénarios (dont on vous reparlera) et le mode réseau (dont on vous reparlera aussi en septembre) contrebalancent les deux seuls gros défauts que j'ai remarqués, sa lenteur exceptée.

Bob Arctor

L'éditeur de missions : un outil puissant et remarquablement simple.

Flashpoint : des paysages et bâtiments variés.



Une mission d'escorte, mon pire cauchemar.

Un peu de technique

La version testée (1.0) rame sa race avec les détails poussés à fond. Or, il est nécessaire de jouer en 1024, sans quoi il se révèle impossible de viser précisément à distance. Solution provisoire si vous n'avez pas d'Athlon 1 GHz : dans les propriétés avancées, mettez les curseurs à la moitié et diminuez la résolution des textures. Dans tous les cas, le jeu est beaucoup trop clair : baissez à la fois les curseurs de luminosité et les gammas. Le mode direct 3D et T&L ne semble pas fonctionner pour l'instant, tout comme le mode joystick qui est proposé dans les configurations de touches. Flashpoint a été testé sur un Celeron 633 avec 128 Mo de RAM et une TNT2 Ultra.



Le Cobra, l'un des quatre hélicoptères que l'on peut piloter dans le jeu.

En Deux Mots

Ce jeu, pour ceux qui ont une configuration de combat et l'âme militaire, est une grande claque infligée aux misérables produits que sont les Delta Force et autres. Enfin un environnement de bataille crédible, où l'on pourra se soumettre à des sergents-chefs au tempérament dominateur.

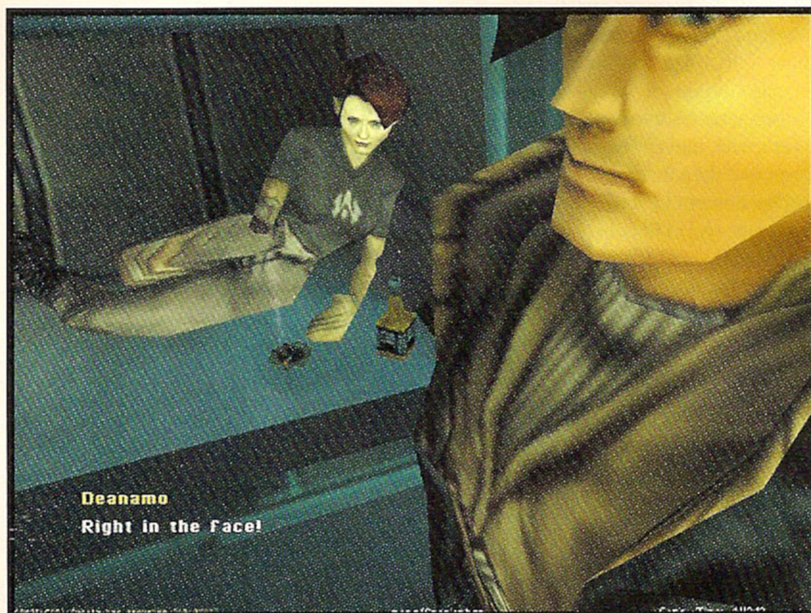
- [+] Le monde immense, fourmillant de détails, et l'impression totale de liberté du joueur.
- [+] Le nombre d'armes et de véhicules fort bien modélisés.
- [+] Une ambiance de champ de bataille plus que réaliste.
- [−] Une configuration musclée est quasiment requise
- [−] Les animations des personnages, pas fantastiques.

81 TECHN | 82 DESIGN | 93 INTÉRÊT



Jouable sur PII 350
Éditeur Eidos Interactive
Développeur Ion Storm Dallas États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

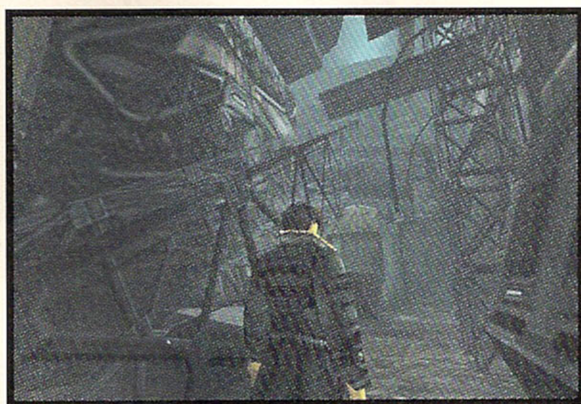
Mon premier est développé par Ion Storm Dallas. Mon second tourne sous le moteur graphique de Quake II. Mon troisième est grave à la bourre. Mon tout ne s'appelle pas Daïkatana. Qui suis-je ?



Bon Esprit ! Les indics sont des poupées démembrées.

Anachronox

AVENTURE POUR TOUT PUBLIC – PC CD-ROM



La pauvreté graphique des formes est atténuée par un usage habile des textures.



Anachronox ! Bon, je sens comme un froid dans l'assemblée. Cependant, même si ce jeu arrive sous de mauvais auspices, il présente de bons côtés en matière de gameplay. Suffisamment pour s'y arrêter pendant deux pages. Démonstration.

Tomorrow's blues

L'histoire commence assez loin dans le futur. L'homme a colonisé pas mal d'espace autour de lui et de sa petite planète Terre. À force d'aller toujours plus loin dans l'espace, il a aussi fait la connaissance d'une bonne centaine d'espèces différentes d'extraterrestres, accompagnées de toutes leurs étrangetés technologiques. Anachronox en est justement une, d'étrangeté. Il s'agit d'une coquille spatiale géante, hérissée de pics servant à l'hyper-propulsion des vaisseaux spatiaux. À l'intérieur, on y trouve une petite lune s'articulant un peu à la manière d'un immense Rubik's Cube, créant ainsi de multiples connexions éphémères entre les quartiers habités du planétoïde. C'est dans un bar paumé d'un de ces fameux quartiers que commence l'action. Le héros avec lequel le joueur débute l'aventure se nomme Sly Boots, le genre de détective privé au chômage, sachant à peu près ne rien faire de ses onze doigts, et épongeant une ardoise infinie auprès de son bookmaker. Une résolution s'impose donc : trouver du travail !
Le seul qu'on trouvera dans l'immédiat consistera à aller se taper une petite expédition dans les bas-fonds, là où se trouvent une bande de vicelards avec des couteaux plein les poches, et là où se cachent encore une foule de mystères autour de la civilisation disparue qui a créé Anachronox.



Évidemment, il faut qu'il y ait un con de mime.



Univers uni

L'univers du jeu s'annonce bien construit, avec une unité graphique très cohérente, même si elle souffre énormément de l'emploi d'un moteur devenu bien trop vieux. On note quelques trouvailles dans le gameplay, par exemple l'emploi de plusieurs champs de gravitation nous permettant de marcher sur n'importe quel plan, qu'il soit horizontal, vertical, ou inversé. Le monde d'Anachronox est très grand. En tout, six planètes peuvent être visitées, toutes habitées par une bonne trentaine d'extraterrestres différents. On peut parler à tout le monde, et même si l'aventure doit se plier aux exigences d'un scénario linéaire, il est quand même possible d'exécuter un bon nombre de tâches attribuées dans le désordre, ou encore s'amuser à aller un peu partout... On peut même aller aux putes, ou bien cambrioler quelques habitations. Le fait est que les gens de Ion Storm ont mouillé la chemise, en assaisonnant une aventure qui est très classique, avec une multitude de détails technologiques, de dialogues inutiles, et d'action secondaires qui ne sont là que pour étoffer l'environnement.



Le système de combat est calqué sur celui de Final Fantasy VII.



Chaque personnage possède une compétence spécialisée. Ici, Boots force une serrure.

Unis vers l'uni

Plutôt que d'incarner un seul personnage multitâche, ici, on a affaire une équipe de sept personnages, dont trois sont jouables en même temps (eux ne connaissent qu'un truc à la fois). Attention, ils savent tous avancer, ouvrir des portes, appuyer sur des boutons, parler à des Barnabés, ou encore se battre, mais ils n'ont tous qu'une seule compétence spécialisée qui leur est propre. Pour la gestion de ce beau petit monde, l'interface est très simple. D'un coup, on atterrit dans l'inventaire, on passe au menu sauvegarde, ou encore on consulte l'expérience acquise par son équipe de bras cassés durant le jeu. La simplicité a même été poussée jusqu'à mettre tous les objets de l'inventaire en commun. Si l'on veut acheter une arme ou un objet particulier, les personnages « compatibles » avec l'objet convoité afficheront leurs jolis visages, tandis que ceux qui n'auront pas usage du produit n'offriront que leur magnifique dos. C'est simple comme bonjour.

On a droit à un simulateur de danse dans une boîte gay.



Un peu de technique

Anachronox est une curiosité technique. Ici, il n'est pas possible de choisir la résolution. En basse, on tourne en 800x600, voire moins si le jeu repère une pauvre carte graphique 4 meg dans le PC. En haute résolution, ça tourne en 1280x960. Le moteur de Quake II est suffisamment vieux et éprouvé pour rendre le jeu très fluide. Ça tournerait aisément sur des configs modestes, comme celle d'un vieux PII 300. À noter que ce jeu permet aussi de jouer avec des lunettes-écran. Les drivers sont à prendre sur le www.wicked3d.com.

Changez tout

Tiens, je profite de ce troisième titre emprunté à Michel Jonasz pour parler un peu des choses qui déconnent, dans Anachronox. Le choix du moteur de Quake II a une forte tendance à tout foutre par terre. On a l'impression de revoir les mêmes erreurs commises sur Daïkatana, mais comme on a affaire à un jeu d'aventure avec des combats au tour par tour, ça passe mieux. Donc, c'est laid. Les personnages sont plus carrés qu'une toile de Picasso période moche, et l'architecture des décors, même si ces derniers arrivent à transmettre une ambiance prenante, sont eux aussi atteints du syndrome du parpaing cubique. L'animation des personnages tient du pitoyable. Les lèvres ne bougent pas, et on a la furieuse impression que lorsque l'un des membres de l'équipe se déplace, il glisse sur une paire de patins invisibles. De plus, les personnages peuvent se rentrer dedans à outrance, et se passer au travers sans aucune gêne. Certes, ça empêche les problèmes de collision, mais là, ça fait négligé. Personne ne peut sauter, ramper, ou passer inaperçu devant des ennemis, ce qui nous amène toujours dans un combat géré au tour par tour, façon Final Fantasy, mais en terriblement moins beau. Pour le reste, bien que l'intrigue semble tenir la route, et malgré une durée de vie honorable (une quarantaine d'heures), on a droit à des phases de gameplay assez incompréhensibles, proches de ce que l'univers de la console peut faire de pire en matière de jeu d'arcade ou de course sur plates-formes.

Pete Boule



Il y a des phases de gameplay où le jeu frise le ridicule, avant de sombrer dedans. Ici, il faut éviter les caisses explosives dans un bateau qui avance à 20 km/h.

En Deux Mots

LE MONDE D'ANACHRONOX EST SUFFISAMMENT VASTE POUR OFFRIR UN BON DÉPAYSEMENT, ET PAS MAL D'HEURES DE JEU BIEN REMPLIES EN RENCONTRES ET EN SURPRISES. MAINTENANT, IL FAUT FAIRE ABSTRACTION DE QUELQUES DÉFAUTS DE GAMEPLAY, DE LA PAUVRETÉ DES COMBATS, ET SURTOUT, DU CHOIX DE SON MOTEUR GRAPHIQUE... ET IL Y A DES MOMENTS OÙ L'ON SE DIT QUE C'EST DUR, DE FAIRE ABSTRACTION...

- + Le background bien construit
- + Le monde très vaste
- − C'est laid
- − La résolution des combats

65	55	78
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Durant les combats, on peut user d'aptitudes spéciales. Comme dans FF VII, mais en plus moche.



JOUABLE SUR P II 300, 32 MO RAM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR DINAMIC MULTIMÉDIA
TEXTE ET VOIX VF



Une échappée en bonne et due forme.

Deux jeux de gestion d'équipes cyclistes dans le même mois, alors que le genre était jusqu'ici délaissé, c'est l'opulence. Voici donc la mouture espagnole de Dinamic Multimedia, distribuée en France par Ubi Soft. Tiens, c'est bizarre, j'ai l'impression d'avoir déjà lu cette intro quelque part…



Une arrivée en bonne et due forme.

Eurotour Cycling

GENRE : GESTIONNAIRE D'ÉQUIPES CYCLISTES POUR AMATEURS - PC CD-ROM

Nous ne nous lâcherons pas sur les habituels jeux de mots vaseux concernant les plaisirs de la pédale, de la petite reine, et autres références à des vannes dites et redites. Le vélo, c'est populo, et c'est bien étrange qu'il nous ait fallu attendre si longtemps pour voir débarquer un jeu de gestion dédié à la discipline. Eurotour Cycling vous propulse donc à la tête d'une équipe de coureurs (32, dont 22 officielles), tout frétillants à l'idée d'arpenter les routes européennes pleines de côtes, de plats, de descentes et de trucs bien fatigants pour les mollets. En tant que directeur de l'équipe, vous devrez organiser la saison en sélectionnant les courses auxquelles vous souhaitez participer, en recrutant votre équipe (en effectuant des transferts), en organisant les déplacements (hôtels et moyens de transport plus ou moins confortables, et donc plus ou moins coûteux…), en planifiant les entraînements (afin d'améliorer les performances de chaque joueur dans tel ou tel aspect de la course : sprint, montagne, plat, etc.), et enfin en définissant les stratégies pour chaque course (il est possible d'assigner un rôle à chaque coureur, comme celui de leader, d'équipier ou encore de sprinter, par exemple).

Un peu de technique

Seules treize courses sont modélisées en 3D, ce qui est un peu frustrant, d'autant que nous naviguons ici dans le royaume de la texture générique. Reste que l'animation est fluide et rapide, malgré la présence du peloton dans son intégralité. Pour l'audio, c'est un peu la misère, avec des commentaires tout simplement vomitifs de gnan-gnantise.

Au royaume de la base de données

Bien évidemment, les incontournables tableaux de statistiques sont présents, afin de vous aider à prendre les bonnes décisions concernant la stratégie de course ou bien les entraînements. Effectivement, chaque joueur est défini par une douzaine de paramètres physiques (expérience, moral, énergie, etc.) et, multiplié par le nombre d'équipes et de sportifs, ça nous donne une bonne grosse montagne de chiffres. Les amoureux d'Excel vont adorer. Une fois que vous avez planifié tout ce fatras, vous accédez à la partie la plus ludique du soft, à savoir la course en 3D. Toutefois, seules treize courses (les principales, dont le Tour de France…) seront disponibles dans ce mode, les nombreuses autres n'étant pas modélisées (seule une coupe topographique 2D est affichée). Il est alors possible de gérer la course en temps réel, en donnant divers ordres à vos coureurs. Graphiquement, ça se tient pour ce genre de soft, et la machine ne rame pas lorsque le peloton est affiché en totalité à l'écran. Au final, nous dirons qu'Eurotour s'avère agréable pour tous les amoureux de ce sport, mais définitivement chiant pour tous les autres.

Fishbone

En Deux Mots

UN GESTIONNAIRE D'ÉQUIPES CYCLISTES QUI SE TIENT, QUI PLAIRA DONC AUX AMATEURS. À L'INVERSE, POUR LES AUTRES, INUTILE DE PRÉCISER QUE L'INTÉRÊT EST INEXISTANT. TIENS, C'EST BIZARRE, J'AI DÉJÀ LU ÇA QUELQUE PART…

- + Le nombre de courses
- + Une base de données qui se tient
- − Seules treize courses modélisées en 3D
- − Pas de mode multijoueur

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT (pour les amateurs)
62	60	72

Cycling Manager doit la vie à un ancien membre d'Ubi Soft, qui a décidé d'apporter aux joueurs un type de jeu de gestion jusqu'alors fort peu courant. Pas de bol, le soft voit le jour au même moment que celui de la concurrence ; de ce fait, « l'avantage d'être le seul » disparaît des points positifs de la bête. Comme il se doit, vous incarnez le manager d'une des vingt équipes proposées (des acquisitions de licences sont en cours pour une quinzaine supplémentaire), et de ce fait, devez œuvrer pour la réussite de vos p'tits gars. On vous demandera donc de définir des stratégies de course assez fines, puisqu'il sera possible de donner une petite quinzaine d'ordres différents à vos coureurs : surveillance d'un coureur adverse particulier, montrer le sponsor en restant en tête du peloton et en portant quelques attaques, comportement offensif, neutre ou défensif, rôle de leader, d'équipier ou de franc-tireur, etc. Pour ce qui est de la gestion des effectifs, l'argent étant absent du jeu, les transferts se feront sur la seule base des compétences des coureurs (échange de deux cyclistes de même valeur, ou dans le but de peaufiner



La topographie des épreuves, en bonne et due forme.

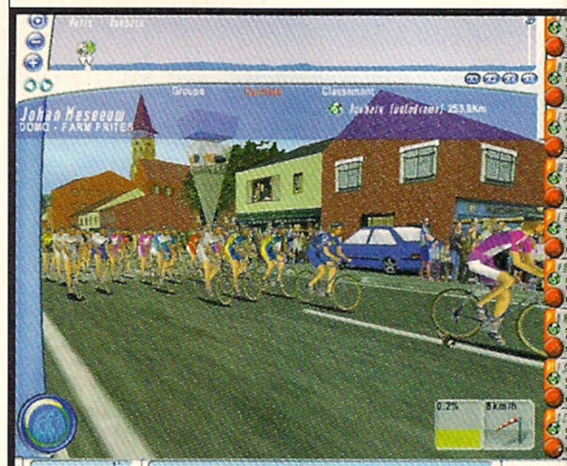


MULTIJOUEUR	
Réseau Local	20
Internet IP	20

Jouable sur Pentium II 233, 32 Mo Ram
Éditeur Focus Marketing Développeur Cyanide
Texte et voix VF



Un peloton... attention, tous en chœur... en bonne et due forme.



Cycling Manager

GESTIONNAIRE D'ÉQUIPES CYCLISTES POUR AMATEURS - PC CD-ROM

Deux jeux de gestion d'équipes cyclistes dans le même mois, alors que le genre était jusqu'ici délaissé, c'est l'opulence. Voici donc la mouture française de Cynanide, distribuée en France par Focus. Tiens, c'est bizarre, j'ai l'impression d'avoir déjà lu cette intro quelque part...

la polyvalence de l'équipe avec un grimpeur, par exemple). Comme il se doit, des tableaux statistiques sont présents pour vous aider dans votre gestion, affichant les onze paramètres définissant chaque sportif : rouleur, endurance, intelligence, récupération, agilité, discipline, évaluation générale, accélération, descendeur, grimpeur, spinteur.

Le Tour de France, le Giro, la Vuelta...

À l'inverse d'Eurotour Cycling, Cycling Manager vous propose la modélisation 3D de toutes les courses implémentées. En revanche, cette exhaustivité se paye au prix fort, puisque seule la topographie des courses, ainsi que l'emplacement des villes et forêts, sont respectées. Ne comptez pas sur des virages, et attendez-vous à manger de la texture générique par paquets de dix. Durant les courses, il est possible de donner quelques ordres à vos poulains, comme effectuer des sprints, des relais ou des ravitaillements. Les épreuves durent une vingtaine de minutes en moyenne (les tracés sont donc « compressés »), une accélération du temps étant disponible pour les impatients. Enfin, terminons par le mode multijoueur, qui autorisera jusqu'à vingt participants sur le Net ou en LAN. En résumé, la production de Cynanide est correcte, mais souffre de sa comparaison avec le soft de Dinamic. Car excepté le mode multi, l'exhaustivité des courses en 3D, et une gestion de la stratégie d'équipe plus fine, Cycling Manager se révèle moins complet et moins agréable à « pratiquer » que son concurrent. Dommage qu'il ne soit pas sorti un peu plus tôt...

Fishbone



Un peu de technique

Question bande-son, la version testée ne disposait pas de commentaires, pas plus que de musique. Pour ce qui est du moteur 3D destiné à afficher les courses en temps réel, ne vous attendez pas à quelque chose de très joli. En contrepartie, il faut préciser que le soft sera ainsi accessible aux machines les plus modestes, cette nécessité de nivelage par le bas (pour s'adapter au marché) expliquant la faiblesse du design.



En Deux Mots

Un gestionnaire d'équipe cycliste plutôt pas mal, qui plaira aux joueurs plus sensibles à l'aspect tactique de la course, qu'à son esthétisme. En revanche, pour ceux qui se foutent du genre, inutile de préciser que l'intérêt est inexistant. Tiens, c'est bizarre, j'ai presque déjà lu ça quelque part...

+ Des options tactiques assez fines
+ Le mode multijoueur
− La modélisation des courses
− Pas de notion d'argent dans un soft de management, ça manque

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
52	58	68



La Terra Incognita (en blanc) marque les cases et territoires impénétrables, même pour les explorateurs de l'époque.

Entre le wargame pur et dur bâti à base d'hexagones, entre le jeu de stratégie et le Monopoly, entre Virtua Tennis et Frogger... Non je déconne. En fait, Europa Universalis est un jeu assez unique que tout amateur se doit d'essayer.

La carte des ressources pour chaque territoire. En Bretagne, on fabrique des ancres.



98

MULTIJOUEUR
Réseau local 8
Internet IP 8

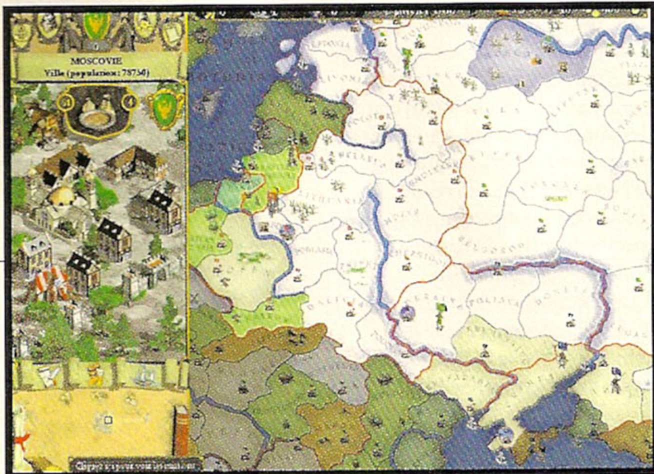
Jouable sur P III 500, 64 Mo Ram, TNT2 Ultra Éditeur Ubi Soft Développeur Paradox Entertainment Texte et voix VF

Europa Universalis

SIMULATION D'EMPIRE POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM



La grande Russie de l'époque tsariste. Euh, enfin peut-être. En tout cas, c'est blanc.



Europa Universalis, est présenté un peu partout comme le digne successeur de Civilization. En vérité, bien loin de repomper les principes de ce dernier, il s'apparente plus à des jeux comme Colonial Conquest, voire tout simplement Colonization où il s'agit de pacifier des territoires étrangers, et d'inculquer quelques notions élémentaires d'éducation aux natifs, euh… enfin aux autochtones. Chemin faisant, ceux d'entre eux que l'on n'intégrera pas de force dans nos armées seront exterminés, ou convertis à l'une de nos religions rigolotes. Le principe même d'une civilisation à ses tout débuts est de s'étendre : l'Europe, pendant la période de trois siècles sur laquelle le jeu se déroule, a connu son plus grand essor en s'épanchant sur les quatre continents (oui, à cette époque, l'Australie n'avait pas encore été construite par les Anglais), et y a assimilé des nations exotiques à un rythme très élevé. L'un des intérêts de ces âges était qu'on y trouvait aussi un grand nombre d'identités régionales désormais disparues. Ainsi, qui se douterait (à par Alain Decaux) que l'Artois était une petite nation à elle toute seule, ainsi que les cités-États de Venise, de Gênes ou tant d'autres petites principautés ? Tout ceci pour vous dire que lorsque l'on s'engage dans un scénario, on n'est pas seulement limité à un choix standard de type

« France-Angleterre – Allemagne – Sochaux PSG » mais à une myriade de territoires. Suivant les missions, on peut même se retrouver immergé en plein cœur d'une lutte intestine au sein d'un même pays. On pourra donc tout autant se lancer à la conquête du monde en partant d'une région de l'Ulster que des mille et un États de la papauté éparpillés sur la botte italienne.

Une période très riche de l'Histoire s'étendant sur 300 ans.



ça commence trop fort

La mission du tutorial est assez révélatrice : on démarra dans l'une des deux provinces d'Irlande du Nord et on devra finir le jeu aux abords de l'Égypte. Si celle-ci est conçue pour nous inculquer les principes généraux du jeu, il n'en reste pas moins que le micro-management et la colonisation, obligatoires pour mener notre tâche à terme, pourraient en dégoûter certains. En effet, puisqu'on démarre avec seulement une seule province, où tout est à édifier. Dans les autres scénarios, on joue souvent un pays avec des dépendances déjà plus ou moins pacifiées ou stabilisées, plus nombreuses et paradoxalement moins dures à entretenir ou à gérer. Le principe du jeu est celui archi-connu de la conquête militaire, commerciale et religieuse en vue de l'expansion d'un empire au détriment de zones plus petites ou isolées. Pour ce faire, il faudra (dans l'ordre) découvrir de nouveaux horizons par l'exploration, construire une tête de pont, entreprendre des négociations avec les habitants du cru à coups de canons et les absorber. Si les batailles contre ces contrées « neutres » (autrement dit, ne faisant pas partie intégrante d'un autre empire) ne posent qu'un problème de temps (on réduit les ethnies les plus rétives en deux ou trois ans maximum), l'exploration est toujours une activité à haut risque. En fait, une grande partie de l'intérêt du jeu réside dans ces phases où l'on s'élance avec nos goélettes à l'assaut des étendues océaniques, expéditions commençant par se perdre corps et biens avant de trouver une route commerciale rapide et sûre.

Reconstitution historique

Les phases diplomatiques du jeu alternent avec des phases de conquête de régions occupées par d'autres pays ou par des guerres commerciales. Là réside le véritable génie du jeu : il oblige, par ses règles, à suivre le cours assez logique et réaliste des événements. Ainsi, il est souvent impossible de conserver un allié héréditaire pendant cinquante ans d'affilée, et surtout, il est encore plus infaisable de conserver les frontières de notre empire coulées dans du béton tant des variations de climats politiques ou religieux peuvent survenir à leurs abords. Les tactiques communes à tous les jeux telles que celle de s'élancer avec une armée énorme sur une petite région (dans l'idée de se l'approprier ad vitam æternam) relèvent ici de la pure utopie. Sauf dans le cas de la Corse. Non je déconne. Si la conquête d'une province occupée par un peuple d'agriculteurs se fait en une seule fois, l'assaut d'un dominion appartenant à un autre empire pourrait s'étendre sur une dizaine d'années, sans que l'on puisse même être certain du résultat. On se retrouve donc, grâce aux règles du jeu, en face de situations réalistes qui pourraient facilement se réclamer de l'Histoire du Globe. En plus de cela, le jeu intègre les grands retournements historiques tels que l'arrivée de la réforme, du protestantisme, de la contre-réforme qui, pour peu que vous fassiez basculer votre nation dans un camp ou l'autre, changeront du tout au tout l'aspect de votre empire et ses relations avec ses voisins.





Jeune Homme recherche empire, pour colonisation si affinités

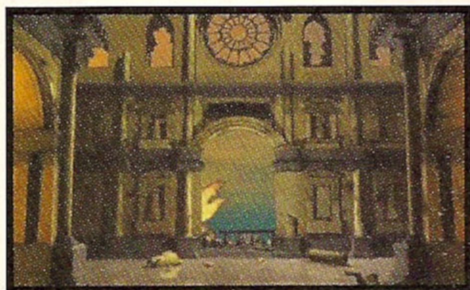
Comme on vous le racontait déjà le mois dernier, il existe une forte communauté gravitant autour de ce jeu, créant des scénarios à tour de bras. La bonne surprise, c'est qu'il existe aussi sur la page officielle (www.Europa-Universalis.com) un moteur de recherche pour trouver le scénario qui nous branche parmi les nombreuses missions construites par les joueurs.



Le Danemark, un gros pays de fourbes (à l'époque ; rassurez-vous, amis lecteurs danois).



Les cases de mer et d'océan peuvent contenir des tempêtes et autres événements météorologiques.





La carte politique de l'Europe de l'Ouest. Ça n'a pas foncièrement changé.

La tragique heure du bilan comptable de fin de partie.



On peut incarner les leaders d'une myriade d'États ou de régions.

Les noces de carton

Europa Universalis est un jeu stratégique un peu à part. Son concept, avant d'avoir été élaboré pour une version micro, a été étrenné et testé pendant des années en tant que jeu de plateau classique. Personnellement, je n'ai jamais trouvé que ce soit un quelconque gage de qualité : les adaptations de ce genre de jeu sur ordinateur ne sont pas nouvelles ; citons en vrac Full Metal Planet (injouable, interface atroce), Civilization Classic (réalisation « amateur » d'un gameplay génial et pourtant très simple), Space Hulk (l'exception : une réussite), et quelques autres ratages.



Le labyrinthe

Europa Universalis, même s'il possède un plateau de jeu qui ressemble à s'y méprendre à celui de Risk, surprend par le nombre de possibilités qu'il offre au joueur pour mener une mission à bien. L'interface, sans atteindre les abîmes d'anti-ergonomie de celle du premier Impérialism, est bien touffue. On dispose d'une multitude de cartes différentes (politiques, religieuses, géographiques) qui permettent de superposer sur les régions du monde les ressources, les armées ou d'autres bidules. On trouve aussi, lâchés pêle-mêle sur le côté, des boutons permettant d'accéder aux écrans de gestion économiques, technologiques ou autres. Là ou ça se complique, c'est que au sein même de ces écrans, des icônes qui ne sont pas signalées comme étant fonctionnelles amènent à d'autres sous-menus dont on pouvait facilement ignorer ou oublier l'existence. Il règne aussi une certaine confusion dans les déplacements : on « attrape » souvent par erreur la ville se trouvant à côté de l'unité même au niveau de zoom maximum. Un certain talent dans l'ergonomie et la conception d'interface aurait donc été bienvenue, mais ce n'est toutefois pas assez gênant pour gâcher la découverte du jeu.

En Deux Mots

LES AMATEURS DE COLONIZATION, IMPERIALISM ET CIVILIZATION VONT POUVOIR S'ADONNER À NOUVEAU À UN JEU DE CONQUÊTE DIGNE DE CE NOM. ICI, MÊME SI LES ASPECTS GRAPHIQUE ET SONORE SONT BIEN PLUS MINIMALISTES QUE CEUX DES CONCURRENTS, ON SE RETROUVE DEVANT UN JEU AUX RÈGLES FONCTIONNANT AU POIL QUI POURRA TENIR TOUS LES PASSIONNÉS EN HALEINE PENDANT DEUX BON MOIS.

- \+ Le gameplay : excellent et très léché
- \+ Le nombre de scénarios et de nations existants
- − Une interface assez touffue
- − Sons, paroles et musiques réduits au minimum syndical

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
75	75	84

Un peu de technique

À part ces quelques désagréments, il n'y a pas grand-chose à signaler. Bien évidemment, le jeu ne rame pas, bien évidemment, il ne faut pas une config de la mort pour le faire tourner, et bien évidemment, il est stable. Toutefois, s'il est une chose à critiquer du point de vue technique, c'est bel et bien l'ambiance sonore. À quelques rares exceptions près, c'est le monde du silence, et encore : dans la mer, il y a certainement plus de bruit. Bref, c'est assez silencieux, et pour une fois, c'est gênant. La musique, sans être très inspirée, n'est lassante qu'au bout d'une bonne heure de jeu. Un record.

Un peu de bof dans un joli monde

Vu la simplicité technique du jeu, il était peu probable d'y trouver une myriade de bugs. En fait, sur la première version reçue pour le bêta-test, le seul blème technique concernait l'écran des marchands qui plantait si on s'amusait à cliquer dessus (on pouvait contourner le problème en enclenchant le mode auto). La version de ce mois-ci est tout bonnement la même ; le même plantage est donc au rendez-vous et il est impossible de tester l'aspect de ce jeu plus avant. Que c'est dommage. Côté déceptions et défauts (d'ailleurs, c'est le boardgame que je critique et non l'adaptation), je reprocherais un certain manque de diversité dans les événements qui auraient pu égayer l'ordinaire du joueur. La présence des pirates dans les mers éloignées permet de tenir celui-ci en éveil mais devient souvent trop contraignant lorsqu'on est un pays à vocation maritime comme l'Angleterre.

Bob Arctor

Découvrez l'add on de légende

- Poursuivez les quêtes fascinantes de Baldur's Gate™ II : Shadows Of Amn
- Dénouez les mystères de la Tour de Garde et explorez une dizaine de nouveaux lieux magiques
- Lancez une dizaine de nouveaux sortilèges de haut niveau et gagnez une trentaine de nouvelles habiletés extraordinaires
- Rencontrez une quinzaine de nouveaux monstres et créatures féroces
- Incarnez une nouvelle classe de personnages issue des dernières règles AD&D : le Mage Entropique
- Plus d'une cinquantaine d'heures d'aventures pour les joueurs aguerris



Nécessite Baldur's Gate™ 2 Shadows of Amn

La presse déjà envoûtée

« Voici de quoi rallonger la durée de vie de BG 2 de quelques centaines d'heures »

PC JEUX

« Ce démon semble être la star des add-on »

Gen4 PC CD-Rom

« Un volet qui s'annonce aussi bien, sinon mieux que Shadows of Amn. »

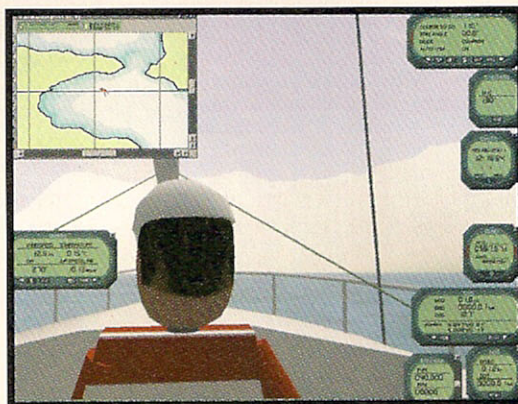
Joystick

Achevez votre Destinée...

www.interplay.com/bg2throne/



Jouable sur Pentium II, 64 Mo RAM, carte 3D 16 Mo
Éditeur Stentec Développeur Stentec Pays-Bas
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1



À la barre, monsieur Playmobil.

Sail Simulator 4

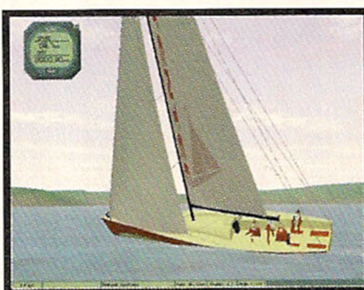
Simulateur de voile pour amateurs de voile - PC CD-Rom

Simulateur de trains, simulateur de courses cyclistes, simulateur de voile : ils nous auront tout fait, ce mois-ci. Avec Sail Simulator 4, les Néerlandais de Stentec nous proposent les Glénans sur PC.

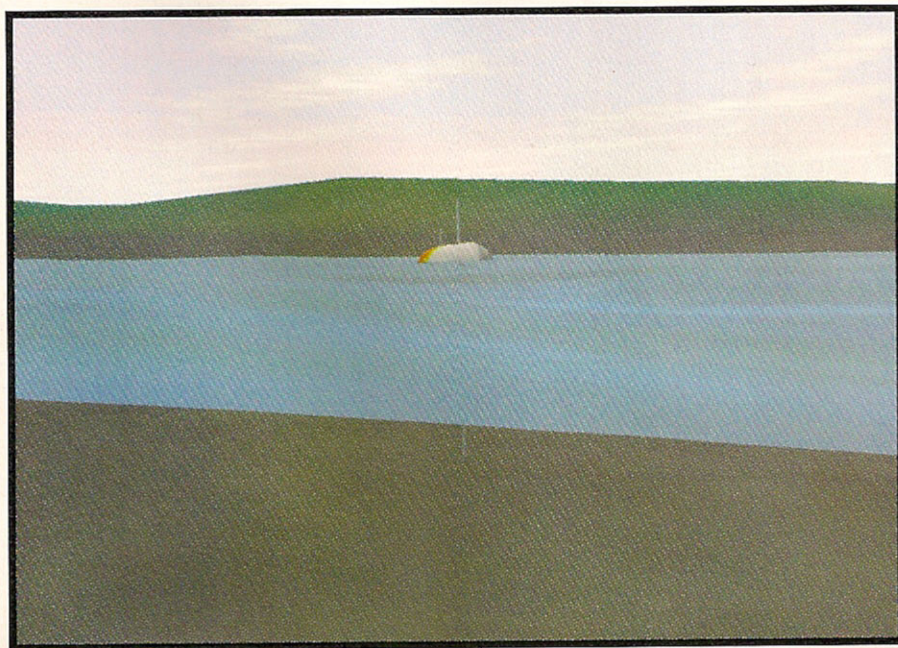
Les simulateurs de voile ne sont pas les softs les plus répandus ici-bas. Récemment, Virtual Skipper, de Duran New Media, nous emmenait sur Internet pour des épreuves de type Coupe de l'America. Sail Simulator 4, développé par Stentec, est aussi une simulation de monocoques (mais plus petits) et conçue principalement pour le jeu solo. Est-il besoin de préciser que ce soft s'adresse aux passionnés de voile ?

Ô mon batooooo

Sail Simulator 4, son nom l'indique, est le digne successeur d'une série à la gloire des marins, des focs et des baleineaux. Comme dirait Moulinex, « qui voit Modène voit sa peine, qui voit Ouessant voit son sang, qui voit Sein voit sa fin ». Oui, c'est un vieux proverbe breton. Ce qui donne la profondeur culturelle nécessaire à ce texte pour pouvoir passer à la suite. Or donc, qui voit Sail Simulator 4 voit mieux qu'avant. Les petits gars de Stentec on en effet intégré DirectX et l'accélération graphique à la dernière mouture de leur soft. On assiste à un véritable saut quantique en matière de réalisation. Les membres d'équipage ressemblent toujours à des Playmobil mal dégrossis. En revanche, on a droit à de beaux effets maritimes : mouvements des voiles, sillage, clapot… La hauteur des vagues dépend directement du vent. Le moteur gère également plusieurs couches de nuages et un effet de « depth cue » sur les côtes au loin (plus c'est loin, plus c'est gris, comme dans les estampes japonaises). Enfin, pour donner un repère visuel sur les mouvements du vent, un système de flocons est aussi intégré. Que l'on pourra déconnecter si votre machine rame ou si vous préférez les corn-flakes.
Trois terrains de jeu aquatiques attendent le petit marin virtuel : l'île d'Ouessant en France, le lac Vierwaldstatter (à vos souhaits) en Suisse et une zone spéciale consacrée à l'entraînement des débutants. Des conditions variées, donc, pour expérimenter des conditions de mer différentes. Côté embarcations, six esquifs sont déjà disponibles : Laser, Soling, Valk, Sailing Cruiser, Flying Dutchman et Optimist. La grande particularité de Sail Simulator 4 par rapport à Super Mario au Vendée Globe, c'est d'incorporer un modèle physique hydrodynamique très rigoureux. Pour chaque bateau, la surface mouillée







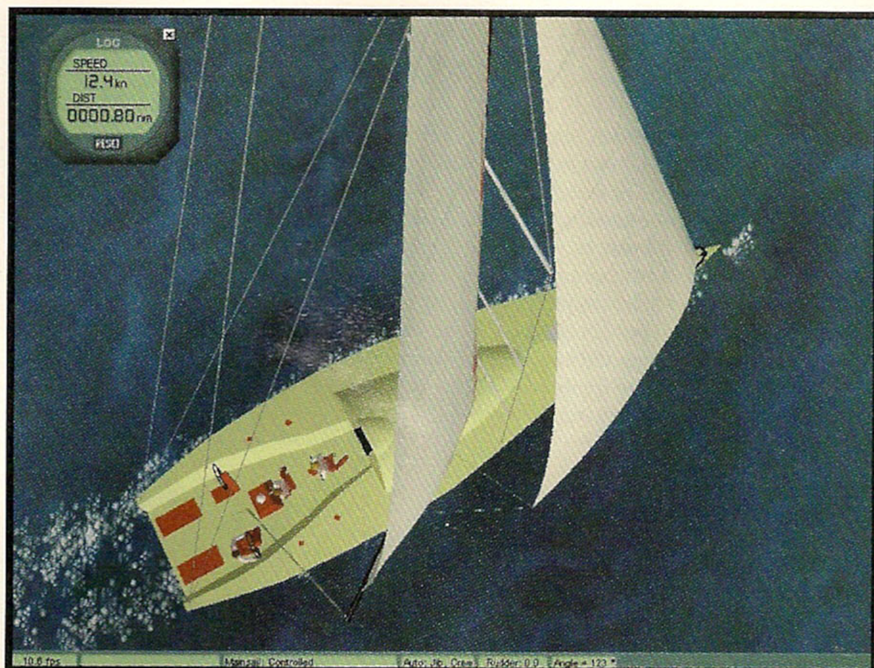
Un laser qui joue les sous-marins.

de la coque est calculée méticuleusement par la simu en temps réel. Évidemment, Stentec devrait mettre en ligne de nouvelles zones de navigation et de nouveaux bateaux au fil du temps. Vous pourrez les télécharger à cette adresse : www.sailsimulator.com. Et si le cœur vous en dit, modéliser vos propres créations et les envoyer à Stentec.

...et à vapeur !

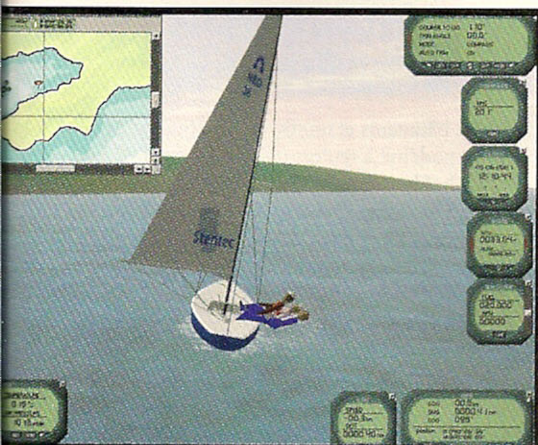
Sail Simulator 4 est un programme très complet qu'on ne serait pas étonné de retrouver dans des écoles de voile. On a droit à la batterie d'instruments du marin moderne : Compas, Echo, GPS, Anémomètre... En outre, si vous avez un second PC et que vous voulez un meilleur confort visuel, vous pourrez exportez les données GPS via un câble et les faire afficher sur la seconde machine par un programme de GPS dédié (par exemple, WinGPS Pro du même développeur). Le genre de fonctionnalité qu'on a dans Flight Sim. Il est possible de paramétrer l'heure, et comme l'aspect du ciel est cohérent, il est envisageable de naviguer de nuit, le nez en l'air, en se repérant sur la position de la Lune et des étoiles, comme les anciens navigateurs. À ce propos, la distance de vue peut être poussée pour afficher des objets distants de 60 km. Le moteur gère aussi la courbure terrestre. À grande distance, bateaux et côtes seront masqués par la ligne d'horizon.





Un peu de technique

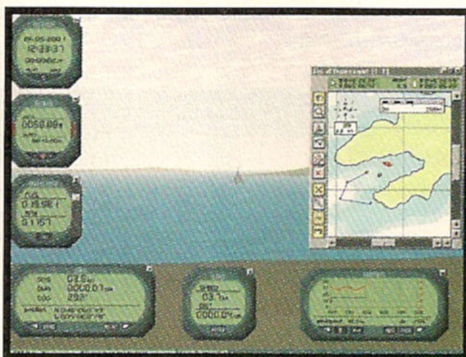
Grâce au support de DirectX, Sail Simulator 4 part à l'assaut de nos cartes accélérées. Tandis que certains effets sont très beaux en haute résolution (mouvement des voiles, vagues, sillages), la modélisation des hommes d'équipage fait encore bien tiépi. Le paysage est limité au simple dessin des côtes. En 1024 x 768 Sail 4 tourne à 15 images par seconde, toutes options dehors, sur un PIII 500 avec TNT2. Vous pourrez donc en profiter même si votre machine n'est pas trop puissante.
Côté réalisation sonore, l'habillage est aussi d'un grand dénuement, à savoir le jappement rauque d'une pauvre mouette en cure de désintoxication après l'Erika.
L'interface prend en compte le clavier (nombreux raccourcis), la souris et également le joystick. Le retour de force est pris en compte pour ceux qui voudraient se muscler les biceps en tenant la barre, les jours de tempête.



Pas mal d'instruments, dont un auto-pilote.

Plus on s'enfonce dans les menus de Sail Simulator, plus on découvre d'options. Imaginez que vous pourrez paramétrer le poids de chacun des membres d'équipage pour que les sorties en trapèze soient gérées de manière réaliste. Tout se règle dans ce soft : la température de l'air, de l'eau, la pression atmosphérique, la vitesse et la direction des courants, et j'en passe. Les joysticks à retour de force sont également gérés pour que l'on sente la barre.
L'autre point intéressant de Sail Simulator, ce sont les cours et exercices de navigation à destination des apprentis marins. On pourra faire connaissance avec la terminologie en vigueur comme « lofer », « empanner », ou même le très précieux « faseyer ». On regrettera simplement quelques détails de réalisation, comme cette sale manie du programme à re-disposer tous les instruments quand on passe du mode plein écran au mode fenêtré. Une option multijoueur devrait sortir bientôt.

iansolo



En Deux Mots

Sail Simulator continue son petit bonhomme de chemin dans le domaine très fermé de la simulation nautique. Avec l'apport de DirectX, il gagne en réalisation. Côté modélisation, on a quelque chose d'assez poussé. Les fans de voile pourront trouver là de quoi se perfectionner, et les écoles de voile, de quoi aborder le sujet sous un angle différent.

- \+ Modélisation des vagues et du vent
- \+ Myriade de paramètres
- − Membres d'équipage très laids
- − Passage du plein écran au fenêtré pénible

78	50	76
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

EVIL DEAD : HAIL OF KING

JOUABLE SUR PLAYSTATION (NON, C'EST À PEINE UNE BLAGUE)
ACTION/HORREUR POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM



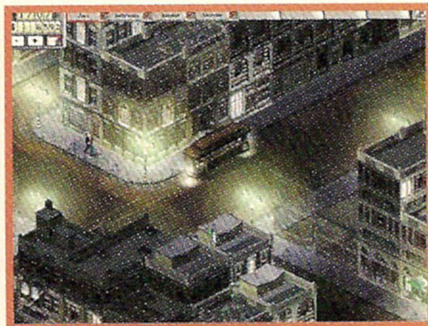
Pour ceux qui ne connaissent pas Evil Dead, partez du principe que ces petits bijoux du film gore d'horreur de Sam Raimi auraient pu se prêter parfaitement au genre « survival horror ». En tout, il y a eu trois films sur le même thème, et du même auteur. C'est le deuxième volet qui a ma préférence ; il a largement inspiré les développeurs pour créer le jeu. Tous les ingrédients étaient là pour faire quelque chose de bien sympa. Le problème, c'est qu'à la base, les jeux du genre survival horror sont globalement étudiés pour filer la frousse aux joueurs, ou encore pour le mettre dans une bonne ambiance bien glauque. Le genre de jeu qui fout la pression, quoi… Ici, c'est complètement raté. Graphiquement, et parce que c'est un pauvre transfuge de jeu PlayStation 1re génération vieux de cinq ans, le jeu ne tourne que dans un pitoyable 640 fois pas beaucoup. Il y a des erreurs de collision à tire-larigot, les décors sont d'un statisme ennuyeux, et l'intérêt de l'aventure ne se limite qu'au cortège de pauvres combats que l'on doit livrer à dix milliards de « morts-back », qui passent leur temps à revenir à intervalles réguliers de quinze secondes. Bref, ce n'est pas du suspense mais de la lassitude. Si les films étaient des réussites dans leur genre, le jeu, lui, devra très vite sombrer dans l'oubli le plus profond.

Pete Boule



GANGSTER 2

VIDE LUDIQUE - PC-CD-ROM



De Gangster à Gangster 2, il suffit d'un pas pour marcher dedans. Remarquez que cette fois-ci, les gens de Hothouse Creation ont fait un effort, puisque le jeu est testable. Contrairement à son prédécesseur, il se déroule vraiment en temps réel. Le graphisme est joli, et la modélisation des bonshommes comme des véhicules s'annonce bien foutue, sans pour autant tenir du chef-d'œuvre hallucinant. Mais pour le reste, on a droit à un jeu complètement ruiné par son interface. Chaque commande semble avoir été conçue pour faire exactement le contraire de ce que l'on souhaite obtenir. Ainsi, en cliquant instinctivement sur quelques icônes, le joueur peut très bien arriver à virer toute son équipe de gangsters, passer devant des ennemis, et se faire tirer dessus comme un gros con de lapin… Ce qui l'amène à la vitesse grand V vers le message suivant : « Vous êtes mort ! Recommencez la partie ? » Et là, je clique sur « non ».

Pete Boule

SUDDEN STRIKE FOREVER

STRATÉGIE POUR TOUT JOUEUR - PC CD-ROM



Cet add-on vous offre quatre campagnes de la Seconde Guerre mondiale, dont une anglaise. Les cartes sont en nombre et vous proposent surtout un niveau de difficulté élevé qui risque de vous paraître effrayant si vous n'avez encore jamais joué à Sudden Strike. Le pathfinding a été amélioré, ainsi que l'interface, mais les commandes restent basiques. Vous n'avez toujours pas la possibilité de former des patrouilles, d'avancer en formation, ou d'ordonner à votre artillerie de tirer pour protéger automatiquement la progression d'un groupe de soldats. Le gameplay reste aussi peu fun que par le passé. De plus, si vous ne patchez pas le jeu, quelques problèmes techniques se poseront avec vos anciennes sauvegardes. Certes, avec la présence d'un éditeur et les quelque trente nouvelles unités, la durée de vie est nettement allongée mais à quoi bon, si très vite on bute sur les limitations du gameplay.

Kika

THE OUTFORCE

STRATÉGIE TEMPS RÉEL - PC CD-ROM



Alors voyons voir donc ce que nous avons donc là donc voyons voir. Donc. Outforce, ça a la couleur d'un Homeworld, le contexte d'un Homeworld, mais les ressemblances s'arrêtent là. Ce soft est effectivement un Stratégie temps réel se déroulant dans l'espace, dont l'intérêt est inversement proportionnel à son potentiel de lourditude. Commençons par ce qui se voit le plus, à savoir le graphisme. Bah ce n'est pas compliqué, j'hésite entre vomir sur le design cubique et sans aucune imagination des bâtiments et unités, ou plus respectueusement le considérer comme fadasse et sans aucun charme. Seul l'espace, modélisé à renfort de gros astéroïdes et de nébuleuses, tire son épingle du jeu de ce fiasco. Les effets spéciaux sont bof bof, et me donnent envie de relancer un Earth 2150, Empereur : Bataille pour Dune, ou encore un Homeworld, pour me souvenir de ce que c'est, un beau jeu. Venons-en au gameplay, tout aussi enthousiasmant que le graphisme. C'est dire… L'interface est du déjà-vu, l'I.A. mal dégrossie, le path-finding faiblard ; les missions sont chiantes, les combats ultra-basiques, les technologies soporifiques, la 3D illusoire (dans le sens où, bien que le jeu se déroule dans l'espace et qu'il soit possible d'effectuer zooms et rotations, tout ne se déroule que sur un plan 2D). Reste les musiques, très cool, les trois camps (proposant au total 120 unités), et les scènes cinématiques, passables, pour sauver ce qu'il est possible de meubles et autres bibelots du naufrage.

Fishbone

Evil Dead : Hail of King

TOURNE SOUS WIN 98
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR HEAVY IRON STUDIO GB
TEXTE ET VOIX VOIX EN VO, TEXTE EN VF
NBRE DE JOUEURS 1

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
50	35	19

Gangster 2

TOURNE SOUS WIN 98, ET C'EST DÉJÀ TROP
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR HOTHOUSE CREATION GB
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 4

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
64	70	32

Sudden Strike Forever

TOURNE SOUS WIN 98, DIRECT 3D
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO DE RAM
ÉDITEUR CDV FOCUS MARKETING
DÉVELOPPEUR FIREGLOW FRANCE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 12

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
31	71	55

The Outforce

TOURNE SOUS WIN 98, DIRECT 3D
JOUABLE SUR PII 233, 64 MO RAM
ÉDITEUR TF1 MULTIMÉDIA
DÉVELOPPEUR INFINITE LOOP/O3 GAMES ÉTATS-UNIS TEXTE VF ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 8

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
58	45	31

UEFA CHALLENGE

Jeu de foot pataud pour collectionneurs – PC CD-Rom



Que s'est-il passé entre la démonstration plutôt prometteuse du début d'année, et la sortie le mois dernier ? Rien, et c'est bien là le problème. On joue toujours à une sorte de FIFA-like où le feeling arcade l'emporte largement sur l'aspect simulation. Un FIFA-like, mais malheureusement sans la qualité irréprochable du contrôle « made in EA Sports » : ici, il s'écoule un laps de temps difficilement prévisible entre le moment où l'on appuie sur le paddle et celui où se produit l'action. À force, croyez-moi, on en mangerait (du paddle !) et c'est l'écrasant défaut de ce jeu. Après cela, quelques bugs graphiques, une mollesse certaine du moteur 3D (pas franchement jouable en 1024 sur mon Athlon 800 avec 256 Mo de RAM et une GeForce 2 MX) et certaines maladresses de textures (on a l'impression que le Real Madrid est entièrement d'origine africaine) finissent de plomber un jeu qui avait, par ailleurs, des ambitions au niveau des différents modes de compétition. À éviter.

Ivan Le Fou



ALONE IN THE DARK 4 : THE NEW NIGHTMARE

Action / Aventure pour tout public - PC CD-Rom



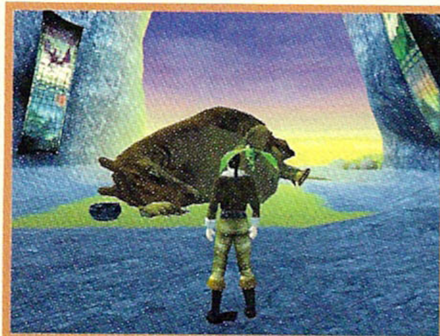
Grandeur et décadence… voilà ce qui m'est venu à l'esprit après avoir joué à ce quatrième, et surtout très attendu, épisode d'Alone in the Dark. Malgré un excellent design graphique, rehaussé par les jolis effets de lumière de la torche, le reste du jeu fait peur à voir. Les énigmes sont faibles (généralement, trouver la petite clef rouillée qui ouvre la bonne porte, lire des dizaines de livres pour y repérer des indices, combiner des objets entre eux), l'interactivité avec l'environnement minime (« Voulez-vous grimper à l'échelle ? oui – non » ; « Voulez-vous regarder par le trou de serrure de cette porte ? oui – non »). Ajoutez à cela quelques objets à bouger ou à ramasser de temps à autre, généralement indiqués par un léger scintillement à l'écran, pour que l'on comprenne rapidement ce que le jeu attend de vous. Côté réalisation, pas terrible non plus : les lèvres des persos ne bougent pas durant les dialogues, il faut être positionné au pixel près pour déclencher certaines actions sous peine d'échec, et certains objets ramassés (à savoir les livres et autres documents, restent affichés sur l'écran). Les scènes de combat sont ratées (l'action est fouillis, impossible de combattre à mains nues quand on est à court de munitions, le système de visée est plus qu'approximatif), l'aventure est scriptée au possible (les monstres apparaissent toujours au même moment), les voix sont insupportables, l'interface est peu ergonomique (mélange de clavier et de souris), et enfin les musiques sont risibles. En résumé, nous avons là un Resident Evil sauce Lovecraft bien faible.



Fishbone

DRAGONRIDERS

Aventure ? Rôle ?… pour tout public – PC CD-Rom



On connaissait les dragons rouges, blancs, bleus, noirs, d'acier, de glace ou encore de feu. Maintenant, on va enfin pouvoir connaître les dragons de caca. J'ai beau essayer de trouver une raison d'être sympathique, je n'y arrive pas, et ce, malgré toute la bonne volonté déployée par les développeurs de Dragonriders. Graphiquement, c'est presque mignon, malgré un choix assez surprenant dans la gamme de couleurs, sauf si, bien sûr, l'équipe chargée du design souffre de daltonisme aigu. Le jeu se joue en 3D temps réel, à la troisième personne, avec des caméras pas actives du tout. En plus de cela, la gestion des collisions énerve le joueur à une vitesse impressionnante. Pour l'intrigue, eh bien sachez qu'il s'agit d'une histoire de dragons, et que si vous voulez en savoir plus, achetez plutôt les livres de Anne McCaffrey, dont le jeu est inspiré. Ici, on a droit à un véritable simulateur de dialogues de mauvais acteurs, l'histoire n'est absolument pas rythmée, les rares scènes de baston n'arrivent qu'à provoquer fatigue et lassitude, et le reste du scénario est scripté au plus haut point. Tellement haut, d'ailleurs, qu'on en atteint le sommet du rasoir. Dragonriders est un jeu d'ennui. Dragonriders est un jeu raté.

Pete Boule

UEFA Challenge

Tourne sous WIN 98
Jouable sur Pentium 450, Carte 3D
Éditeur Infogrames
Développeur Infogrames, Sheffield House
Texte et voix VF
Nbre de joueurs 4

Techn	Design	Intérêt
50	70	41

Alone in the Dark 4

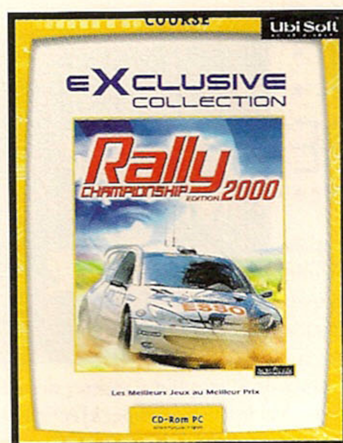
Tourne sous WIN 98, Direct 3D
Jouable sur PII 266, 32 Mo de RAM
Éditeur Infogrames
Développeur Darkworks
Texte en VF et voix en VO
Nbre de joueurs 1

Techn	Design	Intérêt
71	89	55

Dragonriders

Tourne sous WIN 98
Jouable sur PII 350
Éditeur Ubi Soft
Développeur Ubi Studio Uk iou Kai
Texte en VF et voix en VO
Nbre de joueurs 1

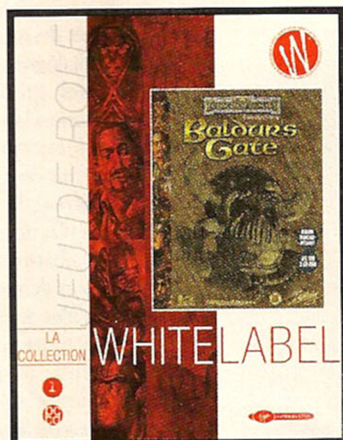
Techn	Design	Intérêt
50	67	14



Course auto : Rally Championship 2000

99 francs, Collection eXclusive d'Ubi Soft, PII 400 + 128 Mo de RAM + Carte 3D

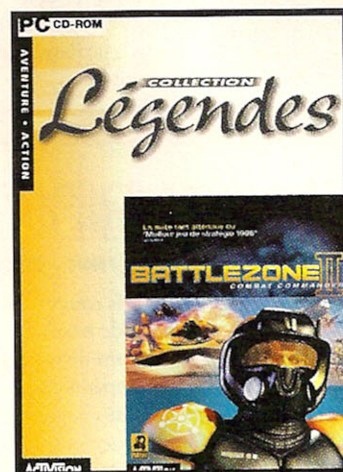
Si vous voulez un jeu de bagnoles à petit prix, Rally Championship 2000 est sans aucun doute le meilleur choix cet été. Bon, évidemment, c'est du rallye, pas de la Formule 1, mais ça vous changera un peu. Les fanatiques du bitume pourront cependant opter pour TOCA Touring Car 2 (qui vieillit un peu), également disponible en Budget.
(94 % DANS JOYSTICK N° 110)



Jeu de rôle : Baldur's Gate

99 francs, Collection White Label de Virgin Interactive, Pentium 200 + 64 Mo de Ram

Fallout 2 étant un peu vieux aujourd'hui, Darkstone luttant dans une catégorie plus orientée « Action », c'est encore Baldur's Gate et ses innombrables heures de jeu qui satisferont le mieux le fanatique fauché du jeu de rôle micro.
(95 % DANS JOYSTICK N° 100)



Action/stratégie : Battlezone II

99 francs, Collection Legendes d'Activision, Pentium II 400 + bonne carte 3D

Ben voui, revoilà ce bon vieux Battlezone II. Dépouillé aujourd'hui de ses plus gros bugs, dopé aux machines actuelles pour un graphisme impressionnant, il tient toujours la route avec son concept mêlant action 3D et stratégie temps réel. Et en plus, en réseau, c'est chouettos.
(94 % DANS JOYSTICK N° 113)

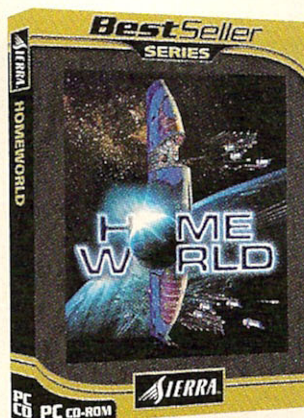
Gestion/stratégie : Imperium Galactica II

99 francs, Collection best of d'Activision, Pentium II 300 + carte 3D

Très méconnu, très pénalisé par une sortie maintes fois retardée à l'époque, Imperium Galactica II n'en est pas moins un jeu qui mérite toute l'attention des amateurs de gestion et de stratégie (fans de Spaceward Ho ! et de Master of Orion, levez-vous !). Dans un autre genre, signalons l'existence à petit prix de Dungeon Keeper 2.
(90 % DANS JOYSTICK N° 111)

budget

par Ivan le Fou



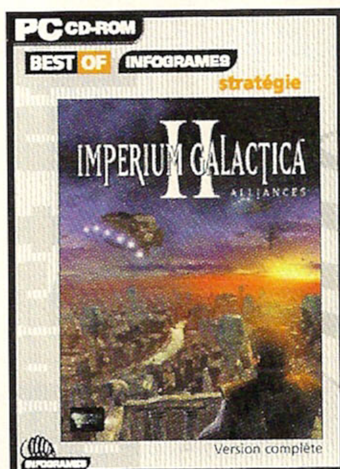
Stratégie temps réel : Homeworld

99 francs, Collection Best seller series de Sierra, Pentium II 300 (64 Mo) + carte 3D

Starcraft + Broodwar ou Homeworld, il fallait faire un choix pour ce best-of des jeux de stratégie en temps réel. J'ai choisi Homeworld, pour son originalité, ses innovations techniques et son incroyable beauté : oui, j'ai un faible pour les affrontements de masse dans un espace en vraie 3D. Ceux qui ont déjà ces deux-là pourront se rabattre sur Myth II.
(90 % DANS JOYSTICK N° 108)

Comme on disait dans l'Antiquité : « Mea culpa, mea maxima culpa ». La double rubrique Budget du mois dernier est criblée d'erreurs. Ça m'apprendra à écrire des pages sur mes genoux en attendant mon avion pour l'E3... Alors, commençons par Starcraft + Boodwar, qui n'est pas à 99 francs mais à 129 francs, et surtout qui, contrairement à ce que m'avait affirmé Sierra, n'est pas patché du tout. Continuons par Heroes III : The Shadow of Death : malgré ce que j'écris dans le texte et son titre, ce jeu n'a rien à voir avec Armageddon's Blade. Il s'agit juste d'un autre add-on, en « stand alone » comme on dit, c'est-à-dire qu'il comprend le jeu Heroes III. Pour finir, deux bourdes de moindre importance : c'est le LithTech Engine, pas le moteur de Quake 3 qui est utilisé dans Kiss Psycho Circus ; et The Longest Journey est vendu 129 francs dans la collection « eXclusive ». Voilà, voilà, voilà. Oui, j'ai honte. Ce mois-ci, pas de risque, je vous fais un best-of des jeux à petit prix de ces derniers mois, histoire de vous occuper cet été. Tiens, j'y pense, pour ceux qui ne veulent pas bronzer, une nouveauté dont je reparlerai plus longuement à la rentrée : l'excellent jeu de rôle Planescape Torment est sorti à 99 francs dans la collection White Label.*

* *« J'ai déconné, j'ai fumé du crack ou quoi ? ».*



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



ATI arrondit LES ANGLES

Ce mois-ci, ATI ouvre le bal de l'actu avec deux annonces particulièrement intéressantes. La première est un vraie grosse surprise comme je les aime : le constructeur canadien change complètement de stratégie commerciale et va vendre ses processeurs à des constructeurs tiers. Du coup, ATI se rapproche des méthodes de Nvidia, dans le but évident de faire revenir les flots de brouzoufs vers lui. Mais ATI continuera de fabriquer des cartes sous sa propre marque. A priori, quelques grands noms du secteur ont déjà signé un accord, mais vu la politique de gros bras de Nvidia à l'encontre de ses partenaires infidèles (certains se sont déjà fait taper sur les doigts à propos du Kyro), ça sent le corps à corps musclé...

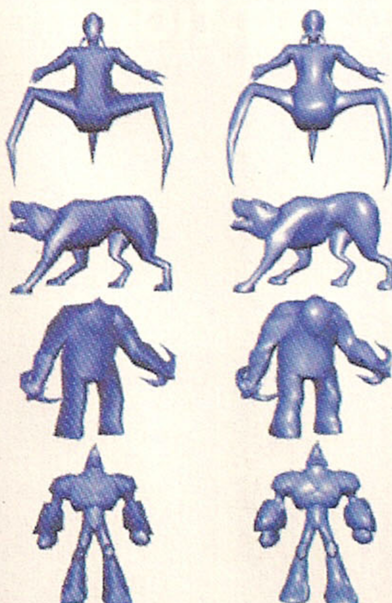
L'autre annonce concerne une nouvelle technologie appelée TruForm. Intégrée dans le futur Radeon II (même si ce GPU n'est toujours pas officiellement annoncé), la chose est plutôt intéressante. Ce procédé devrait améliorer le rendu des personnages et objets des jeux 3D en permettant l'utilisation de surfaces courbes et l'amélioration du rendu des éclairages. Le tout en employant les N-Patchs que Nvidia avait si violemment descendus dans ses documentations techniques sur le GeForce3 (qui utilise les surfaces polynomiales pour le même type de fonction). D'une part, on comprend mieux pourquoi Nvidia décriait les N-Patch ; d'autre part, la solution d'ATI a un gros avantage sur celle de son concurrent : les graphistes n'ont pas besoin de se préoccuper de cette technique et de refaire des modèles en tenant compte de sa présence. Du coup, même les vieux jeux sont potentiellement « patchables », relativement facilement, pour devenir plus beaux grâce à cette méthode. Regardez pour exemple les 2 images placées à côté de cette news : à gauche, l'objet normal (des créatures de Quake et un modèle de Counter-Strike) ; à droite, le même une fois passée dans la moulinette TruForm. Il ne reste plus qu'à attendre le Radeon II pour voir si le résultat en utilisation réelle est à la hauteur.



Édito

Pfiou, je n'ai pas volé mon stock de pingouins, ce mois-ci. Je vous ai mitonné un sacré paquet de tests avec en prime un comparatif des principaux modèles de cartes graphiques disponibles pour nos PC adorés. Pas trois ou quatre, hein. QUINZE ! Heureusement que c'est les vacances, parce qu'après un truc pareil, j'ai limite plus envie de démonter quoi que ce soit moi... J'ai également décortiqué la dernière version bêta de Windows XP pour vous donner une idée de ce que vaut le prochain OS de Microsoft. Bonne lecture et ne mettez pas plein de sable dans Joy, après ça fait un sale bruit quand on tourne les pages.

KLE 133 = Baaad



KLE133. Retenez bien ce nom. Il faudra absolument éviter les bécanes avec cette daube inside. Malgré son nom, ce nouveau chipset de VIA est limité à une fréquence de bus de 100 MHz, et donc réservé aux Duron même si la mémoire peut tourner à 133 MHz. Le but est de faire dans le bas de gamme et de concurrencer une autre daube, le i810 Intel. Beurk donc.

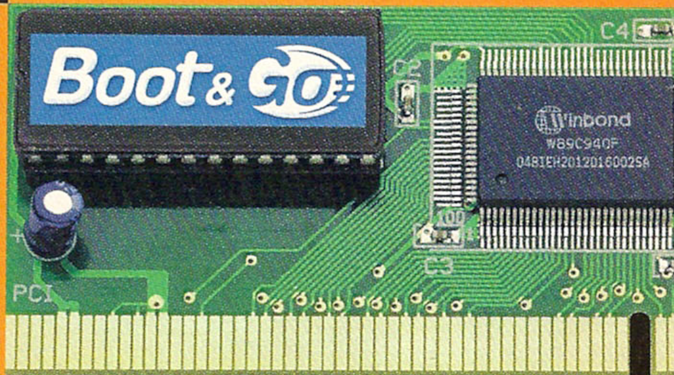
Plus intéressant et toujours chez VIA, l'arrivée des chipsets pour les processeurs Tualatin (nouvelle et dernière génération de Pentium III en 0,13 micron). Au menu, nous aurons donc le VIA Apollo Pro266T qui gère la RAM DDR, son cousin le Pro133T pour la SDRAM, la version PL133T (Savage4 intégré pour la vidéo et gestion SDRAM), et enfin le PLE133T (vidéo intégrée pourrie et toujours SDRAM). Rien de neuf en fait, ce sont les mêmes que les versions sans « T » (Pro133, etc.) remis à jour pour gérer les voltages du nouveau bébé d'Intel.

Kyro 3
CISELÉ À LA MAIN

Ça se confirme, STMicro a revu les capacités de son prochain bébé à la hausse. Rien n'est officiel, même si une grosse partie de ces révélations viennent de Frederick Fu, le président de la branche taiwanaise de STMicro. Alors prenez ça avec des pincettes... Vous pouvez tout de même baver : vitesse située entre 250 et 300 MHz, 2 pixel-pipelines supplémentaires (4 contre 2 sur le Kyro 2), gestion hardware du T&L, 128 Mo de RAM maximum en DDR, support des modes bi-écrans et décompression MPEG 2 iDCT comme sur les cartes ATI. Le tout gravé en 0,13 micron. Le même homme a également annoncé une version « ultra » du Kyro 2, qui devrait arriver dans les prochaines semaines. Seule différence avec la version actuelle : une vitesse de 200 MHz (chip et RAM) contre 175 MHz pour le moment. Bref, STMicro ne semble pas être là pour amuser la galerie. C'est monsieur Nvidia qui va être content...

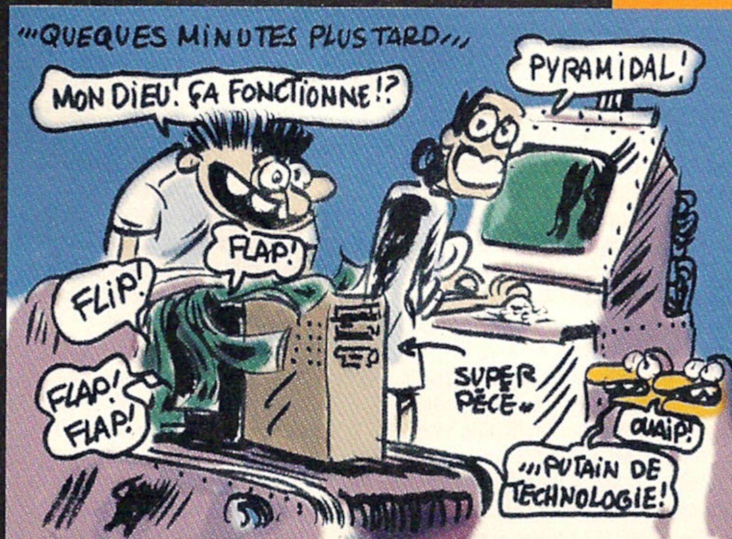
DAVID Copperfield
DANS VOTRE PC

Parfois, on tombe sur des produits que l'on ne comprend pas vraiment. Dans le cas du Boot&Go, je ne pige carrément rien. Cette petite carte PCI permet de mettre à l'abri le contenu de vos disques durs. Comment ? Aucune idée. La société israélienne à l'origine du produit veut bien expliquer l'astuce, mais contre 10 millions de dollars. Ça sent la mauvaise foi... Enfin bon, je vous explique la chose : lorsqu'elle est installée, cette carte permet d'accéder à un menu juste après le boot BIOS de votre PC. C'est ici que vous choisissez de sauvegarder ou restaurer votre disque dur. Imaginons que tout marche bien. Hop, on sauvegarde. Maintenant, votre frère, copine, papa, maman, pingouin (rayez les mentions inutiles) vient mettre la zone sur votre superbe installation en voulant essayer la démo de « Super Shloug contre les Zbheu ». Ce shareware bien connu, programmé avec les pieds, a effacé au passage quelques DLL de Win98 ou 2000 et collé un virus en prime. Hop, on reboote, on va dans le BIOS de la carte, et on choisit de restaurer la dernière sauvegarde (qui, au passage, prend dans les 15 Ko sur le disque dur). Et votre PC est comme neuf. Oui je sais, ça fait poisson d'avril comme ça, mais comptez sur moi pour torturer la chose dans le numéro de septembre. Pour le moment, Norton Ghost reste mon allié, mais pour 700 francs, Boot&Go pourrait faire un malheur si cette petite carte tient ses promesses.



IBM
POUSSE LES MURS

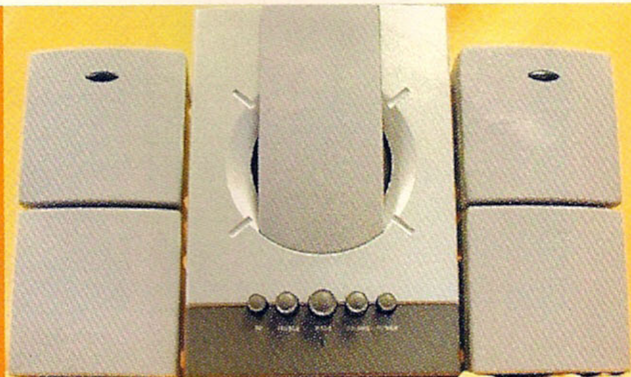
Les petits gars de chez IBM viennent de nous pondre un truc appelé AFC (antiferromagnetically coupled media), et dont le nom de code est bien plus poétique : pixie dust (poussière de fée). Si c'est pas mimi tout plein, ça... Cette nouvelle technique d'écriture des données sur disque dur permettra de stocker une densité d'informations quatre fois plus importante qu'actuellement. La prochaine génération de disques durs IBM pour portables (Travelstar) qui va arriver ces jours-ci bénéficiera des prémices de cette trouvaille (48 Go max sur un disque 2"1/2). Mais la grosse révolution arrivera plus tard, avec des disques durs de taille classique (3"1/2) de 400 Go et des 2"1/2 (pour portable donc) de 200 Go ! Même un microdrive (le disque dur qui tient dans une carte Compact Flash) pourra contenir 6 Go avec cette technique. Miam.



Guillemot ON FIRE !

Que ce soit par le biais de ses marques Hercules ou Thrustmaster, Guillemot est très en forme et prépare déjà activement la rentrée. De l'écran LCD au joypad, tout y passe. Le ProphetView510, que vous pouvez voir sur cette page, sera le meilleur de la marque dans cette nouvelle gamme d'écrans. Manque de chance, je continue de penser que la technologie LCD est mal adaptée au jeu : effet de rémanence, résolution fixe si on veut profiter d'une bonne image (en 1024x768 dans ce cas) en sont les principaux défauts. Sans parler du prix : 5 000 francs ! Mieux vaut faire de la place et prendre un bon 19'... La gamme d'enceintes sera plus intéressante, avec par exemple un modèle en 2.1 dont le prix sera d'environ 450 F. Tout à fait le genre de produit qui va se retrouver décortiqué dans le « Quoi de Neuf ». Du reste, je vais avoir du boulot avec eux, car des simples enceintes stéréo au système Dolby Digital avec ampli, tout y passe. Mais la perle rare, le gros morceau qui va faire frémir d'impatience les amateurs de simulateurs, c'est chez Thrustmaster qu'il se trouve. Fidèle à l'esprit originel de la marque, le système HOTAS Cougar va en faire baver plus d'un. Pour environ 2 600 francs, il sera possible, à la fin de l'année, d'acquérir ce bijou : un ensemble joystick et manette des gaz USB entièrement en métal (y compris les boutons), réplique parfaite de ceux que l'on trouve dans un F16. Pilotés par plusieurs processeurs, les deux bêtes seront entièrement programmables avec un logiciel dédié. Je n'en dis pas plus, il faudra encore attendre un peu pour le test complet. En plus, Moulinex a déjà dû baver partout sur son clavier.





SONY PRÉPARE LA SUITE

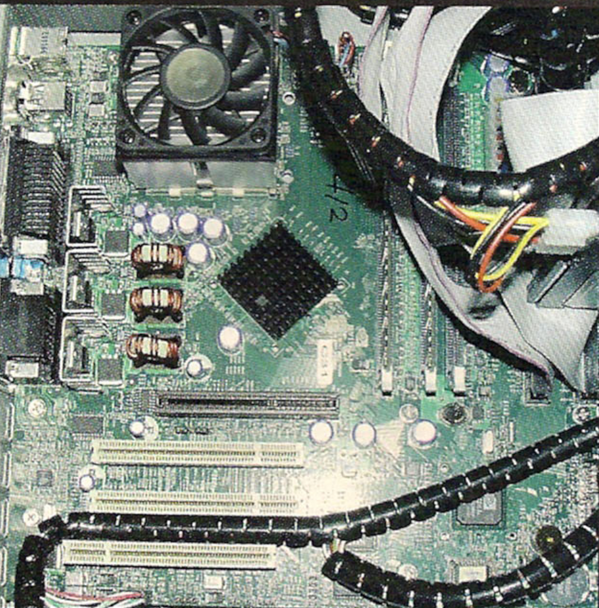
Depuis toutes les annonces fracassantes sur la puissance de la PlayStation 2, il faut bien dire que la qualité très moyenne des jeux a vite fait retomber la mayonnaise. Mais préparez-vous, ça va recommencer pour la PlayStation 3. Même si la bête ne sortira pas avant 2004 ou 2005, IBM vient déjà de rafler le contrat pour la production du prochain processeur de Sony. Toshiba s'est fait coiffer au poteau dans l'histoire mais devrait tout de même participer au développement de cet « Emotion Engine 2 ». Vu le gâteau de 400 millions de dollars à se partager pour mettre au point la bête, j'imagine qu'ils sont tout de même satisfaits... Le but du jeu est de développer la puce la plus puissante de sa génération, blablabla et blabla. Pfff, ça me rappelle un discours déjà rabâché, tout ça. Tiens, ils ont même osé se la jouer Intel avec une déclaration toujours aussi risible : « Le résultat [de ces travaux] sera un appareil grand public plus puissant que Deep Blue, consommant très peu de courant, et qui accède aux réseaux large bande à très grande vitesse. » Woah. Un jour, quelqu'un devrait leur expliquer qu'on s'en tape grave de la puissance du processeur pour accéder au Net. Ce qu'on veut, ce sont de vraies connexions qui vont vite (parce que si le tunnel est plus petit que le train, ça ne sert à rien qu'il aille vite, ndrc). Même Microsoft l'a compris et son président, Steve Balmer, commence à temporiser les objectifs de la Xbox côté jeu online. C'est dire.

XBOX™ versus GeForce 3

Nvidia peut pavoiser en ce moment. Non seulement la société californienne vient d'annoncer des résultats financiers excellents dans un contexte plutôt morose pour le reste de l'industrie, mais ses dernières réalisations ne souffrent d'aucune concurrence. Tiens, côté brouzoufs, je vais même vous donner les chiffres du premier trimestre fiscal 2002 : le chiffre d'affaire passe de 148,5 millions de dollars à 240,9 millions de dollars et le bénéfice net grimpe de 18,3 millions à 25,9 millions (toujours en dollars). Impressionnant quand on sait que le marché du PC n'a pas été brillant... Ceux qui ont suivi le développement des processeurs de la Xbox se demandent encore quelles sont les réelles différences entre la NV20 (GeForce3) et le NV2A de la Xbox. La réponse : pas grand-chose. Plus de détails ? OK : primo, le NV2A fonctionne à 250 MHz, contre 200 MHz pour le NV20. Secundo, le chip de la Xbox dispose d'un deuxième pipeline chargé de traiter les vertex shaders (contre un seul sur GF3). Cette partie n'est pas du tout exploitée par DirectX8, mais est accessible grâce aux outils de développement (Xware) de la Xbox. Ça nous donne des performances qui tournent autour de 2 000 megatexels, soit la moitié de ce qu'annonçait Microsoft il y a quelques mois. Pas de quoi paniquer pour autant : en 640x480, ce chip va rigoler pour afficher des images à tomber par terre. Pour info, si de nombreuses démos de l'E3 ramaient sur Xbox, c'est surtout parce qu'elles tournaient sur des kits de développement sans le MCPX (chipset de Nvidia), et que le son était donc émulé par le Pentium III à 733 MHz... Enfin, de toute façon, Halo au paddle, c'est gâché. Dernière info : le GeForce3 possède quelques fonctions du NV2A qui ne seront jamais exploitées, faute d'accès à ces dernières dans DX8. Dans le tas, il y a les sprites volumétriques et les buffers pour les ombres.

Que la n'Force soit avec n'toi

Pfff, ouais je sais, pardon pour le titre. Mais bon, mettez-vous à ma place, c'était trop tentant... Normalement là, vous vous demandez : « OK, mais c'est quoi nForce ? » Bonne question. C'est le nom commercial des chipsets de Nvidia pour processeurs AMD, connus jusqu'à maintenant sous le nom de code Crush. Nvidia ayant enfin annoncé officiellement l'arrivée de ces bébés, on sait un peu plus à quoi s'attendre.
Les bestioles seront donc composées de deux puces. Une nommée « Integrated Graphics Processor » (IGP pour les intimes, assimilable aux Northbridge) et l'autre « Media and Communications Processor » (MCP donc et qui joue le rôle de Southbridge, avec en prime un support audio complet compatible DirectX8). Évidemment, on remarque une ressemblance flagrante avec les travaux de Nvidia sur la Xbox.
Deux versions du Northbridge nForce sont prévues :
nForce 220 : mémoire DDR SDRAM à un seul canal, chip graphique intégré avec accès mémoire 64 bits (entrée de gamme).
nForce 420 : mémoire DDR SDRAM à double canal, chip graphique avec accès mémoire 128 bits (déjà du plus sérieux).
Le Southbridge (MCP) sera aussi disponible en deux variantes : une supportant le Dolby Digital 6 canaux (la classe), et une autre plus cheap avec un simple support sonore AC'97 basique. La version Dolby sera logiquement estampillée « D ». Ça nous donne un total de quatre chipsets différents : nForce 220 et 420, ainsi que leur variante « -D ». La partie vidéo intégrée devrait être bien plus puissante que la concurrence du même genre, sans pour autant faire des miracles. On parle de performances de l'ordre du GeForce2 MX400 pour le nForce420, par exemple. La démo que j'ai vu sur un prototype Nvidia semble confirmer cette rumeur. Il sera intéressant de voir la puissance globale du système, qui intègre la technologie HyperTransport d'AMD pour faire communiquer les différentes parties du chipset. Pour ça, il faudra patienter jusqu'aux tests des premières cartes mère. Si le nForce tient toutes ses promesses, VIA et Creative Labs pourraient en faire les frais. Le premier car ses chipsets seraient moins puissants, et le second parce que, a priori, il n'y a pas trop d'intérêt à acheter une SB Live avec les variantes Dolby du chipset de Nvidia. Dans l'histoire, AMD est donc le grand gagnant !





VIA ferme le cercueil de S3

Mauvaise nouvelle pour les déjà malheureux possesseurs de cartes de type Savage4 ou 2000 : VIA (maintenant propriétaire de S3 Graphics) a annoncé l'arrêt total du support de ces produits. Plus de drivers, plus de support technique, plus rien quoi. Evidemment, ça touche aussi les modèles datant d'avant-guerre, genre S3 Trio, Virge & Co. Juste pour vous faire du mal, sachez en plus qu'il existe de nouveaux pilotes que VIA refuse de larguer dans la nature et qu'ils sont aussi contre l'idée de divulguer les spécifications de leurs chips. Du coup, les pétitions d'utilisateurs fleurissent sur le Net. Bon courage les gars...



Philips connaît la musique

Un titre facile pour vous annoncer l'arrivée en force de Philips sur le secteur des enceintes et cartes son pour PC. Attention, ça ne rigole pas : les trois cartes lancées sur le marché raflent actuellement toutes les récompenses dans les différents magazines et sites américains qui ont déjà pu les tester.
Nous, on attendra septembre. Juste quelques infos en vrac : 96 canaux 3D, 256 en DirectSound, support de l'EAX 2.0, du DirectSound3D et de l'A3D 1.0, sans oublier des babioles comme le QSurround Virtual 5.1 et le Dolby Digital (pour la meilleure du lot). Je vous passe le reste, entre le modèle d'entrée de gamme (Rhythmic Edge) et le haut de gamme (Acoustic Edge), y a de quoi en tartiner quatre pages. Sachez seulement que le processeur qui équipe ces bestioles n'est pas un DSP classique, mais bien une création originale de Philips nommée ThunderBird Avenger. Ce dernier semble pouvoir concurrencer l'EMU10K1 de Creative Labs sans forcer. Côté enceintes, c'est également la débauche de nouveautés, avec surtout un modèle haut de gamme (l'A3500) que j'ai hâte de tester pour la rubrique « Quoi de Neuf ? ». Rendez-vous en septembre pour des essais complets.

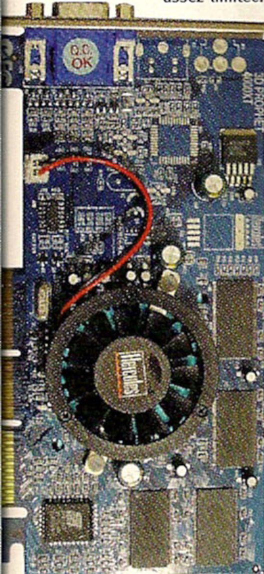
Les cartes 3D OU LA PLAGE ?

Pourquoi partir à la plage quand on a une bonne tripotée de cartes 3D sous le coude ? Hein, pourquoi ? Et de l'Athlon non carbonisé en stock ? Nan, vraiment, les vacances, c'est superflu. Du coup, je vais vous faire un petit récapitulatif des cartes vidéo du moment pour faciliter les achats estivaux. Dans les nouveaux modèles non testés dans un ancien numéro, vous trouverez la Kyro I de Guillemot (3D Prophet 4000XT 32 Mo), la Kyro II (VividXS) de VideoLogic et trois modèles de GeForce2 MX. Les MX200 et MX400 d'Elsa (Gladiac 311 et 511), et la MX400 d'Abit (Siluro T400).



La démo X-Isle sur GeForce3 donne un aperçu de ce que vont donner les jeux de 2002.

La 3D Prophet 4000XT reste assez limitée.



Le mois dernier, j'ai profité du test de la GeForce2 MX400 de Leadtek pour vous expliquer en détail le monde un poil complexe des GeForce2 MX depuis l'explosion de cette gamme en plusieurs séries. Ceux qui prennent le train en marche feraient donc bien de réviser avec le n°127... Ce mois-ci, il est temps de récapituler les forces en présence et de voir si, oui ou non, les solutions à base de Kyro II sont à la hauteur de nos espérances, grâce surtout à l'arrivée de nouveaux drivers.

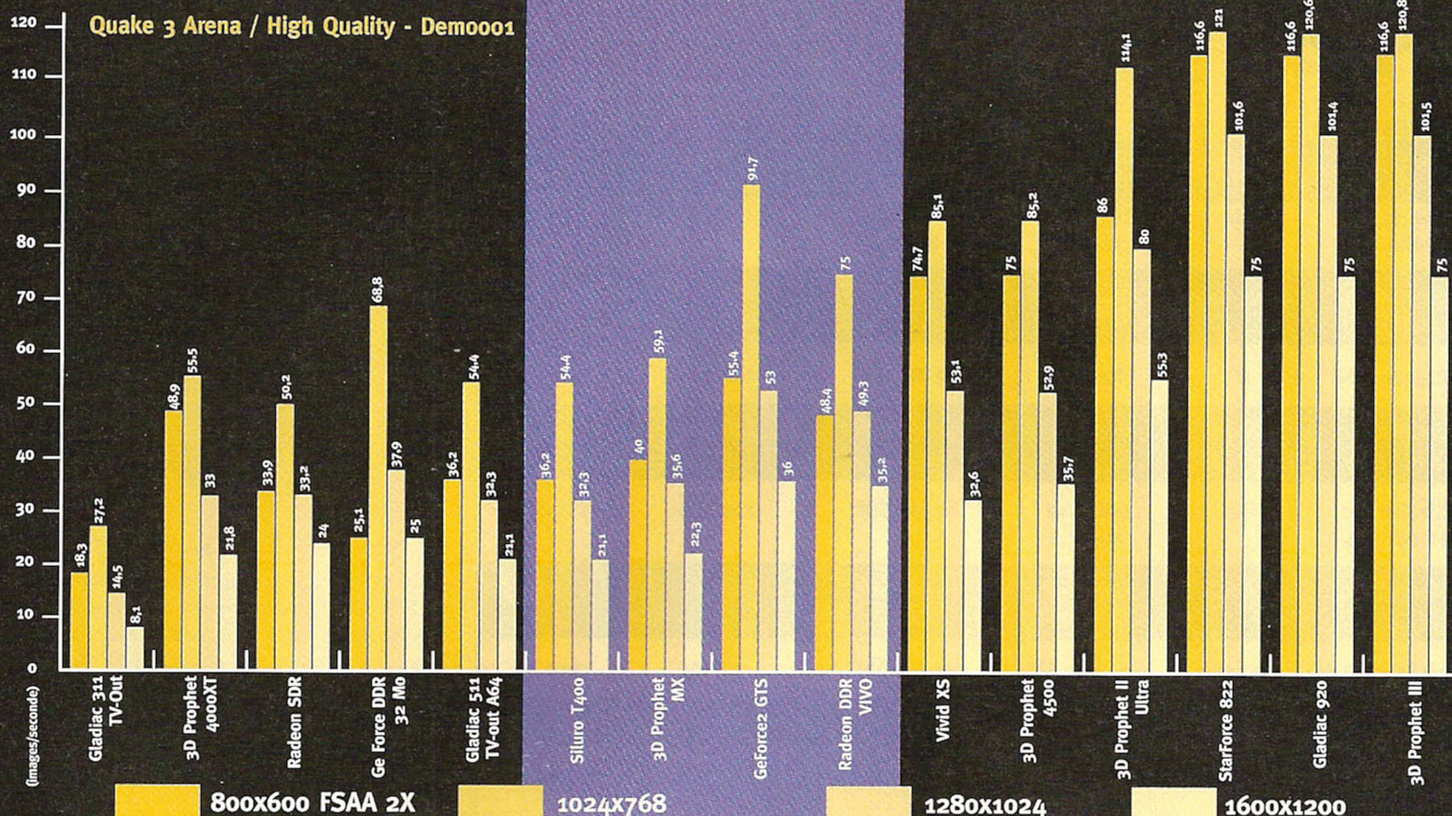
Pour fêter l'arrivée de l'été, j'ai également changé la configuration de test afin de passer sur une bécane musclée à base d'AMD. Les résultats ne sont donc pas directement comparables avec ceux des derniers mois. C'est aussi pour ça que j'ai décidé de mettre autant de cartes dans les tableaux, dont des « vieux » modèles comme la GeForce DDR.

Le vilain canard de Nvidia

Première puce à avoir réellement droit au fusil à canon scié de tonton Caf', la petite dernière des rois de la 3D. La gamme MX200 de Nvidia est censée appartenir à la famille des GeForce2. Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu... Non, sans rire, Nvidia se moque du monde, sur ce coup-là. Regardez les tableaux, on comprend au premier coup d'œil. Les barres ridiculement petites, ce sont celles des performances risibles du GF2 MX200. Une véritable honte pour un produit qui ose s'appeler GeForce2. La déesse marketing a encore frappé. La Gladiac 311 d'Elsa est donc à réserver aux applications bureautiques. Mais son prix n'est pas si bas que ça (environ 850 francs TTC). Bref, les solutions à base de GF2 MX200 sont à fuir comme la peste pour toute idée de jeu. Vous voilà prévenu. Quand je vous disais que l'interface mémoire 64 bits allait massacrer les performances, je ne pensais pas avoir raison à ce point. Côté GF2 MX400, pas de surprise. Les deux cartes testées obtiennent strictement le même score sous Quake 3, ce qui est rare, même avec des GPU identiques. Quant aux scores du 3D Mark2001, ils sont si proches que l'on peut en dire la même chose. Les performances n'ont rien d'extraordinaire, mais on reste dans les scores habituels du MX de base. Ceux dont le budget est limité ont là une solution assez intéressante. ATI peut aligner sans trop rougir sa Radeon SDR en face, les performances et le prix étant très proches. Ceux qui regardent des DVD sur leur PC préfèreront même sûrement cette solution. Viennent ensuite les cartes à base de Kyro I & II qui offrent un ratio perfs/prix impressionnant. Mais tout n'est pas rose dans cette histoire...

Les plans pourris du Kyro

Bon, je vais tempérer cet intertitre tout de suite : les cartes à base de Kyro I & II ne sont pas si nazes qu'il pourrait vous le faire croire. Mais elles m'ont pourri un samedi et j'ai bien l'intention de le faire savoir. Et puis, ça épargnera quelques heures de prise de tête à beaucoup. Donc, plein de confiance, j'installe la version finale de la Kyro II de Hercules, la 3D Prophet 4500. Tout se passe bien, ça boote tranquille, j'installe les derniers drivers et là, paf le chien. Déjà, ça ne redémarre par correctement. Reset. Windows se charge et là, horreur, les couleurs sont dignes d'un



...ET DONC, TU PEUX MODERNISER N'IMPORTE QUOI ! ... T'IMAGINES TA VIELLE DEUCHE QUI DEVIENT UNE G.T.I. !

TIENS ! TIENS !

SANS DÉC. !

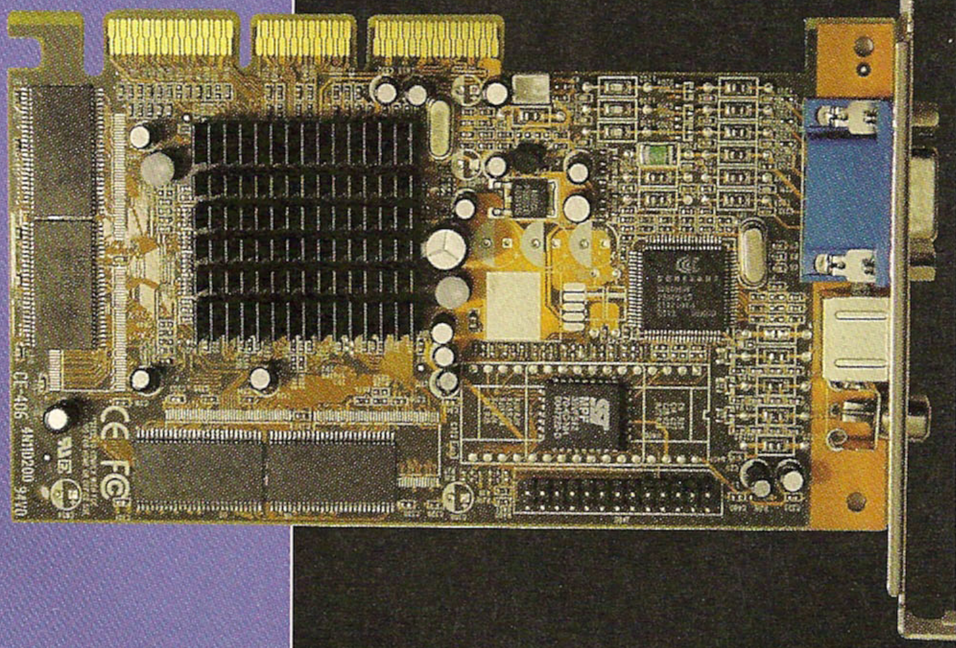
JOYSTICK

LA CONFIGURATION DE TEST

AMD Athlon 1,33 GHz
Carte mère Asus A7V133
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
SoundBlaster Live!
Windows 98 Second Edition
DirectX8a
Drivers Nvidia 12.20
Drivers ATI 4.13.7112
Drivers Hercules et VideoLogic (Kyro I & II) 7.103
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.31

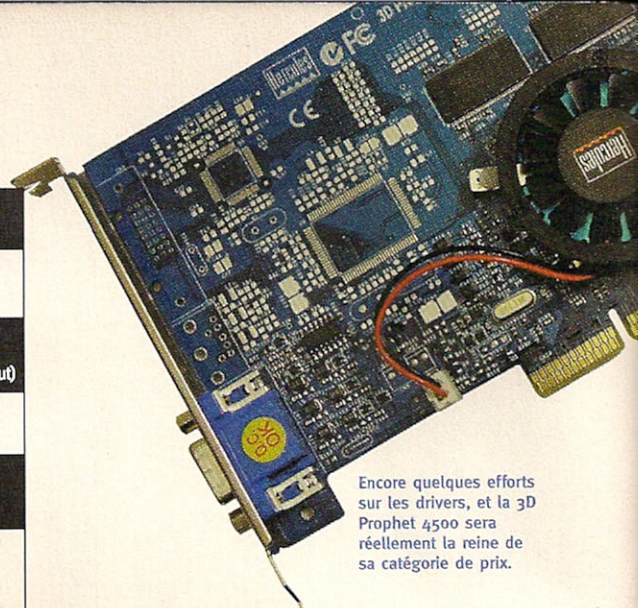
pantalon de Jah (monsieur mise en page, à Joy). Imaginez un Andy Warhol en Jamaïque... J'étais bien loin de retrouver mon thème « jour de pluie » si paisible pour les yeux. Pas de panique, je vérifie les drivers, les pilotes VIA (l'AGP surtout), les connexions, la carte... Rien. Tout devrait fonctionner. Dans le doute, je passe à la carte Kyro I (3D Prophet 4000XT). Même problème ! Bon, ça sent l'incompatibilité avec la carte mère. Hop, je tente la VividXS de VideoLogic. Rebelote. Là, mine de rien, je commence à craquer. Je décide de faire une capture d'écran. Une fois rapatriée sur mon PC de boulot, cette dernière est... parfaite. Les couleurs sont bonnes, j'en mange un pingouin. En plus, le panneau « assistance » (bien pratique au demeurant) des drivers Kyro m'indique que la carte est en mode PCI. Pourquoi tant de haine... Bon, là je me dis que je suis maudit. Après pas mal de temps passé sur le Net, la solution viendra d'une recherche sur le décidément très utile dejanews.com : il faut passer l'option « Video Memory Cache Mode » (dans le BIOS de la carte mère) de USWC à UC. Et là, bonheur, tout rentre dans l'ordre.
Une réinstallation de drivers plus tard, la carte est enfin en mode AGP. Merci Hercules, merci VideoLogic. Rien dans vos FAQ et diverses aides sur ce sujet. Passons aux performances. Si elles sont impressionnantes, vu le prix de ces cartes surtout sous Quake 3 et dans le 3D Mark2001, ça n'est pas une règle. Même si les drivers évoluent rapidement et que les bugs disparaissent dans la plupart des jeux, on reste à la merci de problèmes sporadiques. Si vous ne jouez qu'à Counter-Strike ou Quake 3, pas de souci : Giants tourne également parfaitement, même si c'est un poil moins

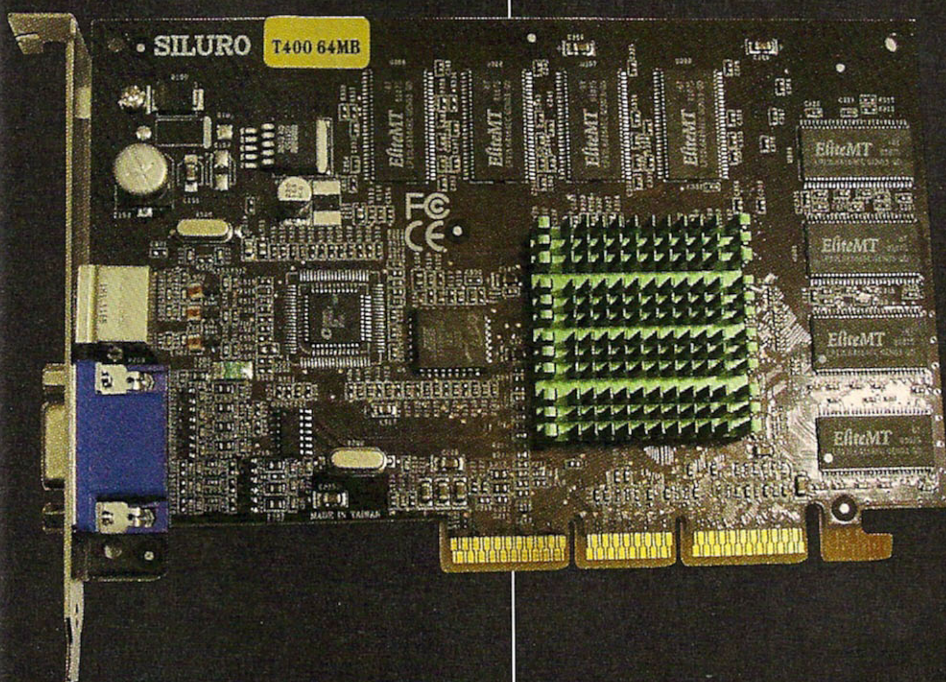
Le vilain canard de Nvidia, le GeForce2 MX200. Ici présenté sur une Gladiac 311 d'Elsa.



LES FORCES EN PRÉSENCE

Nom	Constructeur	Processeur	RAM	Vitesse Processeur/ RAM * en MHZ	Prix TTC (environ)
Gladiac 311 TV-Out	Elsa	GeForce2 MX200	32 Mo SDR 64 bits	175/166	850 F
3D Prophet 4000XT	Hercules	Kyro I	32 Mo SDR	115/115	800 F (650 F sans TV-Out)
Radeon SDR	ATI	Radeon	32 Mo SDR	166/166	900 F
GeForce DDR 32 Mo	Nvidia	GeForce	32 Mo DDR	120/300	1 500 F
Gladiac 511 TV-out A64	Elsa	GeForce2 MX 400	64 Mo SDR	200/166	1 200 F
Siluro T400	Abit	GeForce2 MX 400	64 Mo SDR	200/166	1 100 F
3D Prophet MX	Hercules	GeForce2 MX	32 Mo DDR	175/183	950 F
GeForce 2 GTS	Nvidia	GeForce2 GTS	32 Mo DDR	200/333	1 800 F
Radeon DDR VIVO	ATI	Radeon	64 Mo DDR	183/366	1 900 F
Vivid XS	VideoLogic	Kyro II	32 Mo SDR	175/175	1 000 F
3D Prophet 4500	Hercules	Kyro II	64 Mo SDR	175/175	1 400 F
3D Prophet II Ultra	Hercules	GeForce2 Ultra	64 Mo DDR	250/460	2 600 F
StarForce 822	MSI	GEForce3	64 Mo DDR	200/460	3 500 F
Gladiac 920	Elsa	GeForce3	64 Mo DDR	200/460	3 500 F
3D Phophet III	Hercules	GeForce3	64 Mo DDR	200/460	3 750 F


Encore quelques efforts sur les drivers, et la 3D Prophet 4500 sera réellement la reine de sa catégorie de prix.

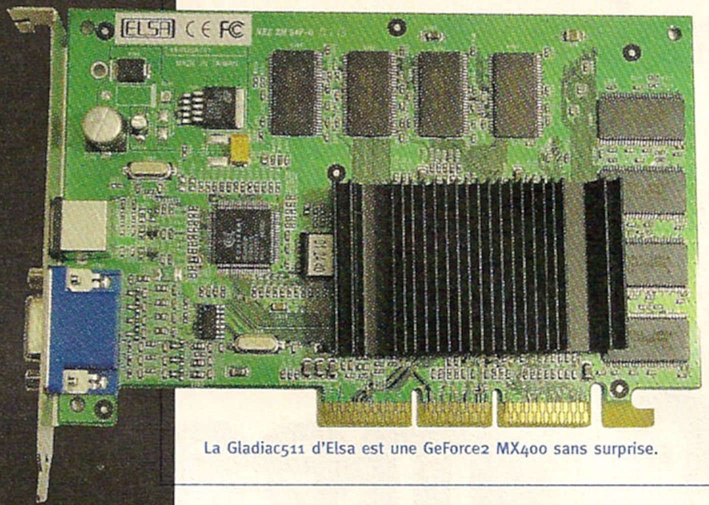


La Siluro T400 d'Abit, toute de noir vêtue.

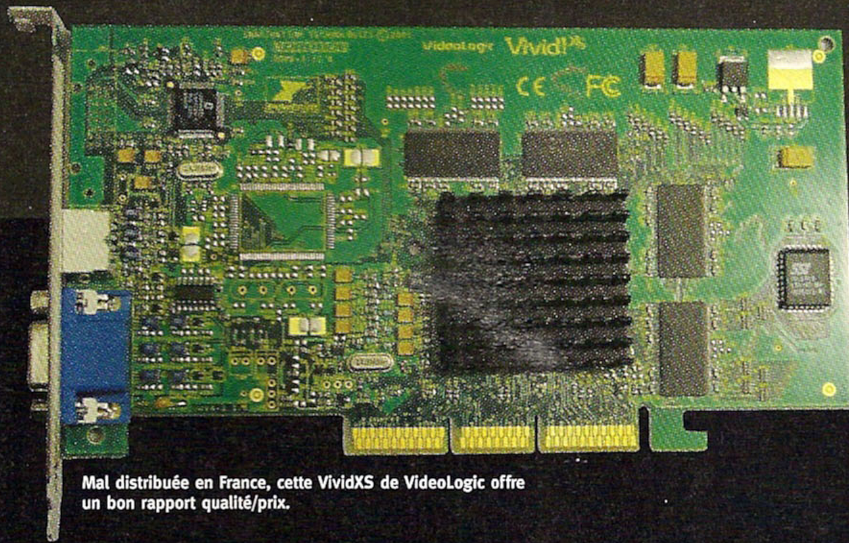
beau au niveau des lumières que sur une GeForce2. Mais d'autres jeux restent décevants. Pas forcément en termes de vitesse, mais les bugs sont souvent présents. Avec Tribes 2 et quelques autres titres, certaines textures ont tendance à clignoter, et des problèmes dans la gestion du Z-Buffer apparaissent. Côte évolution, en revanche, sur une machine relativement puissante (Duron 800), le Kyro II n'est pas plus limité qu'une GeForce2 MX qui risque de ramer autant avec les gros jeux de fin 2001, début 2002. En dessous de ce processeur, je déconseille cette carte. La 4000XT (Kyro I) est encore plus limitée et à réserver aux budgets très serrés. Ça sera tout de même mieux qu'une GeForce2 MX200 ! Notez également que l'antialiasing des cartes à base de Kyro est pour le moment le moins réussi, alors qu'ATI et Nvidia maîtrisent maintenant mieux le sujet. C'est une affaire de drivers, donc cela évoluera. Pour le moment, on ne peut que féliciter les équipes d'Hercules pour le chemin déjà parcouru depuis le test du n°126. N'empêche que ce type de carte est encore à réserver à ceux qui n'ont pas peur de bricoler leur machine pour en tirer le maximum. Si installer un driver vous traumatise, passez votre chemin. Ceux qui pensent que les drivers ne seront jamais parfaits doivent savoir que 12 constructeurs, en majorité des marques d'Asie du Sud-Est, ont signé pour fabriquer des cartes à base de Kyro II. Les bugs reports devraient donc arriver plus nombreux sur le bureau des développeurs de ces drivers. C'est tant mieux. Cela permettra d'assainir la situation plus vite et de préparer quelque chose de plus solide pour le Kyro III.

Le haut du panier Malgré un score moyen inférieur à celui des modèles équipés de Kyro II, la Radeon 64 Mo VIVO d'ATI reste une valeur sûre, surtout pour ceux qui s'intéressent également aux DVD et à la capture vidéo. L'avantage du Radeon est que ses scores sont plus « solides » que ceux du Kyro II. On a moins de mauvaises surprises selon les jeux, et les baisses de framerate sont moins pénibles. ATI a en plus sorti une version plus musclée récemment, qui tourne à 200 MHz pour le processeur et la RAM (400 MHz DDR, donc). Mais pour la 3D pure dans la même gamme de prix, rien ne vaut une GeForce2 GTS, Pro ou mieux, une Ultra. Le processeur GeForce2 originel (non castré, comme les MX) offre toujours d'excellentes performances. C'est avec cette famille de GPU que les jeux présentent le moins de bugs et que la stabilité d'un titre

à l'autre est assurée. Il n'y a pas de secret : non seulement Nvidia dispose de nombreux ingénieurs pour peaufiner les pilotes de ses processeurs, mais en plus les développeurs de jeux travaillent majoritairement avec ce type de produit. Du coup, ils repèrent tout de suite s'il y a un problème. En prime, l'architecture du GeForce2 est toujours aussi performante et l'utilisation du T&L dans de nombreux titres pour gérer la mise en place des scènes 3D lui permet maintenant de creuser l'écart. Vu les tarifs très bas de certains modèles 32 ou 64 Mo, c'est sans conteste le choix à faire si vous disposez de quelques économies. Pas non plus d'hésitations pour les plus fortunés : le GeForce3 est ce qui se fait de mieux sur le marché, et la concurrence est loin derrière, dans le brouillard. Les cartes basées sur ce chip sont d'une rapidité à toute épreuve et caressent les rétines dans le sens des bâtonnets. Oui c'est cher, trop pour une carte graphique PC, mais c'est le top. Vu qu'elles ont toutes les mêmes capacités, prenez la moins chère (en vérifiant tout de même les conditions de garantie) ou celle qui offre le meilleur pack de softs (la Gladiac 920, avec Giants spécial GeForce3, est intéressante).

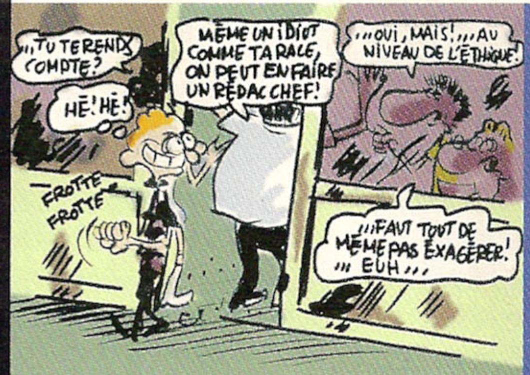


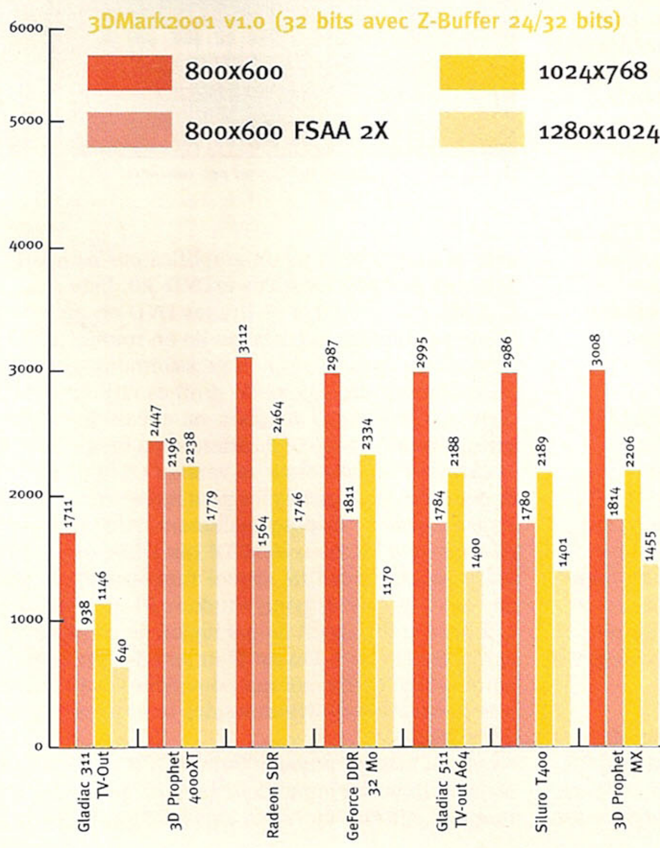
La Gladiac511 d'Elsa est une GeForce2 MX400 sans surprise.



Mal distribuée en France, cette VividXS de VideoLogic offre un bon rapport qualité/prix.

Attention cependant, la rentrée sera riche en annonces et la fin de l'année verra la naissance de nombreux nouveaux produits : on chuchote de plus en plus fort que Matrox pourrait faire un come-back fracassant avec un produit pour joueur très puissant ; ATI lancera le Radeon II qui est censé égaler, voire dépasser, le GeForce3 ; et même STMicro devrait tirer son épingle du jeu avec le Kyro III. Vous n'avez plus qu'à compter vos brouzoufs pour savoir s'il est sage de craquer entre deux baignades.





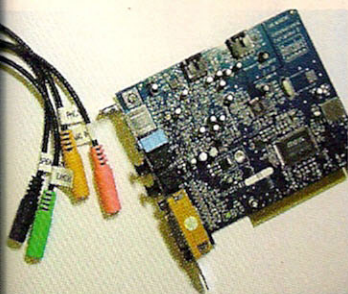
Hercules Gamesurround Fortissimo II

PRISES DANS TOUS LES SENS

Guillemot, par le biais de sa marque Hercules, continue son forcing sur le marché des cartes audio avec un excellent produit. La Fortissimo II concurrence directement les SB Live de Creative Labs, avec des arguments de poids. Ses atouts intéresseront aussi bien les gamers que les bidouilleurs de sons.

Les panneaux de configuration sont clairs.





Basé sur la dernière version du DSP CirrusLogic SoundFusion CS4624, ce modèle est sensiblement égal en termes de possibilités à une SonicFury. Mais côté connectique, la Fortissimo II enterre la concurrence. Attention, je vous fais le coup de la liste en vrac : entrée micro et ligne stéréo analogique, sortie casque, sorties enceintes avant et arrière, port joystick, entrée et sortie optiques S/PDIF, et connecteurs internes CD et auxiliaire. Ouf ! Ça fait du monde. Évidemment, le gros plus est la présence des connecteurs optiques, qui permettront par exemple aux possesseurs de Minidisc de récupérer des morceaux MP3 ou d'encoder leurs propres disques. La carte travaille en 20 bits en sortie et en 18 bits en entrée, avec une capacité d'échantillonnage qui plafonne comme d'habitude à 48 KHz. Côté gestion des API 3D, c'est la fête. Le DSP CS4624 permet de prendre en charge le DirectSound3D, l'EAX 1 et 2, ainsi que l'A3D 1.0. La restitution des effets est très correcte. Seuls ceux qui connaissent un jeu par cœur avec une SB Live pourront discerner quelques manques, çà et là. Rien de grave, mais les puristes couineront, autant les mettre au courant. Les fans d'émulateurs et autres vieilleries sous DOS peuvent aussi souffler : le support du mode DOS est présent.

Des fibres pour le transit

La sortie optique permet également de bénéficier du son en Dolby Digital ou DTS. Attention, pas de décodage en vue. Je parle simplement de la possibilité de sortir le son sans le massacrer vers un amplificateur compatible avec ces normes. C'est PowerDVD 3.0, livré avec la carte, qui se charge de lire les DVD en prenant soin de ne pas oublier la partie audio en route. Hercules a prévu un pack de softs impressionnant, avec entre autres Storm, un logiciel de synthés virtuels, Acid Xpress, MusicMatch Jukebox, ou encore le synthé virtuel Yamaha S-YXG50. Attention à bien prendre la carte en version boîte, la version OEM étant dépourvue des logiciels les plus intéressants.
La Fortissimo II dispose également d'une banque de sons de 8 Mo pour le MIDI (en DLS), qui permet de se passer du synthé virtuel Yamaha dans la plupart des cas. Les drivers pour Windows 9x et 2000 sont efficaces et disposent de panneaux de contrôle agréables et clairs. On est bien loin des premières cartes audio Guillemot qui pouvaient vous pourrir une installation de Windows dès la mise en place des pilotes.
Avec son prix d'environ 500 francs TTC, la Fortissimo II est certainement le meilleur rapport qualité/prix du moment, surtout vu l'offre logicielle qui l'accompagne.

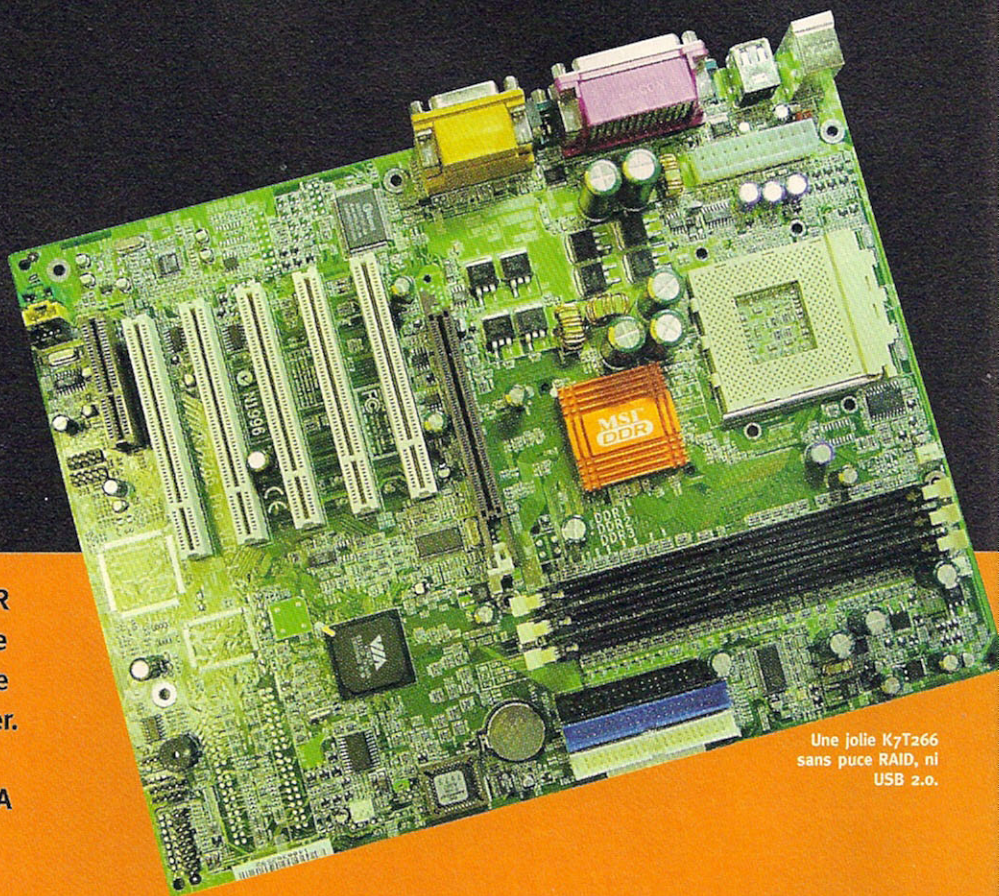


Un soft de musique amusant mais un peu complexe.

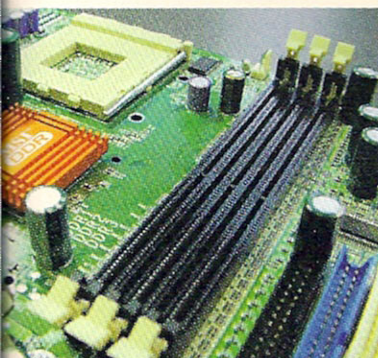
MSI K7T266 Pro

Y A D'LA DDR DANS L'AIR

Après des mois d'attente, des cartes mère DDR enfin fiables débarquent sur le marché. À force d'annoncer leur arrivée tous les mois depuis le n° 121, j'en connais qui commençaient à douter. MSI propose un des modèles les plus intéressants du moment, équipé du chipset VIA KT266, d'où son nom. Mais où vont-ils chercher tout ça... ?



Une jolie K7T266 sans puce RAID, ni USB 2.0.


Un Athlon 1,4 GHz avec de la RAM DDR là-dessus et vos jeux vont voler.



Un Southbridge qu'il est beau. Si.

Petit rappel rapide sur la mémoire DDR. Le DDR est un acronyme pour Double Data Rate, ce qui signifie qu'à une vitesse donnée, la RAM est capable de travailler avec deux fois plus d'informations que la SDR classique. En théorie, de la RAM DDR à 133 MHz équivaut donc à de la RAM 266 MHz classique. Le nom de telles barrettes est PC2100. Notez que, comme pour la PC133, certaines marques sont plus performantes et supportent des vitesses d'accès plus rapides (CAS2 au lieu de 2,5).

USB 2.0, es-tu là ? Définitivement à destination des joueurs les plus exigeants, la K7T266 Pro affiche des performances intéressantes et dispose d'un équipement complet. Destinée aux processeurs AMD (socket A), elle supporte les CPU de 600 MHz à 1,5 GHz. Le chipset Northbridge (VIA VT8366) fonctionne avec une vitesse de bus DDR de 200 à 266 MHz, mais sa capacité réelle va de 153 à 306 MHz DDR, ce qui plaira aux overclockers. Le Southbridge VIA VT8233 gère les périphériques IDE ATA33/66/100 et intègre une partie son comme la K7T Turbo. Au total, ce bébé peut embarquer 3 Go de RAM DDR, dispose d'un port AGP 4X, de 5 PCI, et d'un CNR aussi inutile que d'habitude. Pour l'USB, c'est Byzance : 6 connecteurs maximum, dont 4 sont fournis, avec en option le support de la norme USB 2.0 (à condition d'avoir une carte K7T266 équipée du chip). À noter qu'il existe aussi une version de cette carte mère avec un contrôleur ATA100 RAID Promise en plus. On retrouve également le système de détection de pannes D-LED et ses petites diodes que l'on surveille d'un œil inquiet lors du premier boot.

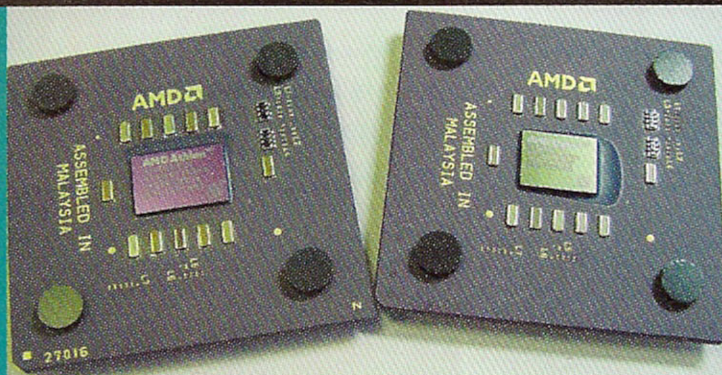
And the winner is... C'est bien joli tout ça, mais qu'est-ce que ça donne, une fois équipé d'un petit Athlon 1,33 GHz, d'une GeForce3 et de 128 Mo de RAM DDR PC2100 ? Le test SiSoft Sandra affiche un taux de transfert de 600 Mo/s pour la RAM DDR. Une config équivalente avec de la RAM PC133 (sur une Asus A7V133) tourne autour de 520 Mo/s. Pas de quoi couiner si vous venez de prendre une carte mère à base de KT133A. Quand on pousse plus loin les tests, on s'aperçoit que le gain de vitesse est très relatif, pour ne pas dire inexistant. En gros, on gagne une image par seconde dans Quake 3 en mode HQ 1024x768. Woah ! En mode Fastest, la différence est de 5 à 6 images par seconde. Super. On n'achète pas ce genre de matos pour jouer dans ce mode... Et c'est pareil dans tous les jeux !

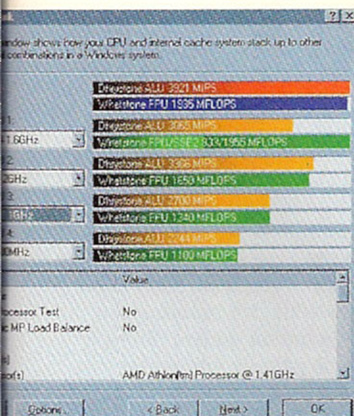
La K7T266 Pro est une très bonne carte mère, mais la RAM DDR n'apporte pas le gain de puissance que l'on pouvait espérer il y a quelques mois. Avec l'amélioration des chipsets et la montée en puissance de la RAM DDR (on parle déjà de PC2600 et plus), il est pourtant certain que la SDR classique finira par disparaître, comme la RAM EDO avant elle. Mais pour le moment, passer à la DDR est loin de s'annoncer comme une nécessité.

AMD Athlon 1,4 GHz Duron 950 MHz

La route continue

AMD maintient la pression sur Intel avec la sortie de nouveaux modèles de processeurs. Si la véritable révolution est prévue pour plus tard, avec l'arrivée des Athlon basés sur un core amélioré (nom de code Palomino), ces versions légèrement boostées permettent de soigner l'image de marque du fondeur américain.





Test CPU de SiSoft Sandra 2001 est sans appel.

LA CONFIGURATION DE TEST
AMD Athlon 1,33 GHz
GeForce2 Ultra
Carte mère Asus A7V133
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX8a
Drivers Nvidia 12.41
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.31

J'ai beau me triturer les lobes, je n'ai pas vraiment de révélations fracassantes à faire par rapport à l'article sur l'Athlon 1,33 GHz paru dans Joystick n°126. Vous savez déjà à quoi vous attendre : plus de vitesse, plus de puissance pour vos jeux, et toujours des prix carrément incroyables vu les performances offertes. Intel continue d'être malmené par son concurrent et visiblement, ça n'est pas près de changer.

Étudions le cas de ce nouvel Athlon de plus près. Il chauffe toujours autant, ça n'est pas franchement une surprise. Utilisez donc un ventilateur et un dissipateur thermique de bonne qualité. Si jamais l'overclocking vous tente, pitié, maniez la pâte thermique avec doigté. J'ai encore sur mon bureau le cadavre du 1,33 GHz d'Ackboo qui avait cru bon de tartiner la chose avec de l'Artic Silver. Ce 1,4 GHz est disponible en bus 100 MHz (200 MHz DDR en fait) et 133 MHz (266 MHz DDR). C'est une bonne nouvelle pour les possesseurs de carte mère à base de chipset KT133 qui ne veulent pas changer celle-ci.

Pour un maximum de performances, mieux vaut opter pour la version sur bus 266 MHz qui est testée ici. Associée à de la RAM PC133 ou DDR 2100, on obtient une bête de course dont le rapport performances/prix satellise le Pentium 4 d'Intel. Cela dit, avec seulement 66 MHz de différence avec son cousin, ne vous attendez pas à des scores fondamentalement meilleurs.

Le compte est bon

Passons aux chiffres ! L'Athlon 1,4 GHz affiche un score arrogant de 3 921 points au test Sandra Pro de SiSoft contre 3 773 pour son cousin à 1,33 GHz et 3 065 sur un P4 overclocké à 1,6 GHz (machine de référence SiSoft). Quake 3 reste le terrain du Pentium 4 1,5 GHz, avec 206 fps, contre 195 sur l'Athlon 1,4 GHz et 192,2 sur la version 1,33 GHz, le tout en 640x480 16 bits (audio désactivé). Ces différences sont totalement effacées quand on joue en conditions réelles (1024x768 32 bits) où la moyenne est alors la même pour tout le monde. Notez que l'Athlon domine le Pentium 4 dans les softs de rendu 3D, grâce à une unité de calcul en virgule flottante (FPU) plus efficace. Dans la plupart des tests, il faut sortir la version 1,7 GHz du P4 pour faire à peu près jeu égal avec l'Athlon 1,4 GHz. Et vu leurs prix respectifs (3 600 F contre 2 300 F), le choix est vite fait. Si le Duron 950 n'offre pas des performances aussi impressionnantes, il reste d'un excellent rapport qualité/prix. À environ 1 000 francs TTC, il est cependant 200 francs plus cher que la version 900 MHz qui peut largement suffire si vous êtes juste côté budget. Pas de doute, les joueurs devraient continuer à faire leurs courses chez AMD cet été.



soigne votre été

NOUS, on est en vacances mais c'est pas une raison pour que vous ne fassiez rien, **VOUS !** Plutôt que de vous tartiner béatement sur la plage, venez donc bosser un peu cet été !



Tout l'été : On s'instruit

Jouez à « QUESTIONS POUR UN PINGOUIN »

Unaprog.com et **Joystick.fr**

vous taquinent les neurones. Avec plein de lots ... à gagner.



En Juillet : DVD Vidéo

Jouez au jeu concours « Street Fighter Alpha »

Gagnez ce Manga en **DVD Vidéo** ainsi que **6 autres titres**

Fin Août : Trahison !

Vous ferez hurler vos potes fanas de consoles en gagnant :

Des **PlayStation 2**
et **Gran Turismo 3**



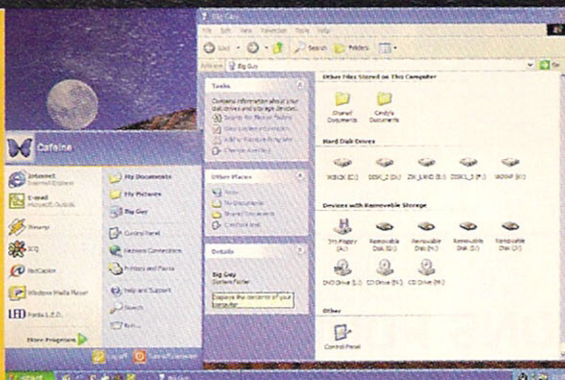




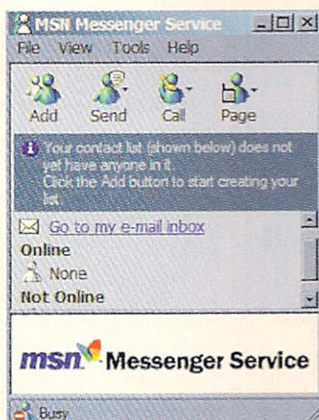
Windows XP Beta 2

Billou prend de l'XP

Nobles chevaliers, gentes dames, nous sommes réunis ici pour accompagner Microsoft de nos prières. Après de nombreux errements, les programmeurs semblent avoir été guidés dans leur quête et le dragon est proche du trépas. C'est heureux, car WindowsME terrorise nos contrées et met nos tours à sac depuis trop longtemps. Passez-moi une épée que je l'achève.



Par défaut, cette version bêta de WinXP dispose d'une interface toute ronde et d'un menu Démarrer repensé. Le panneau « Poste de Travail », ici subtilement renommé « Big Guy », a été réorganisé.



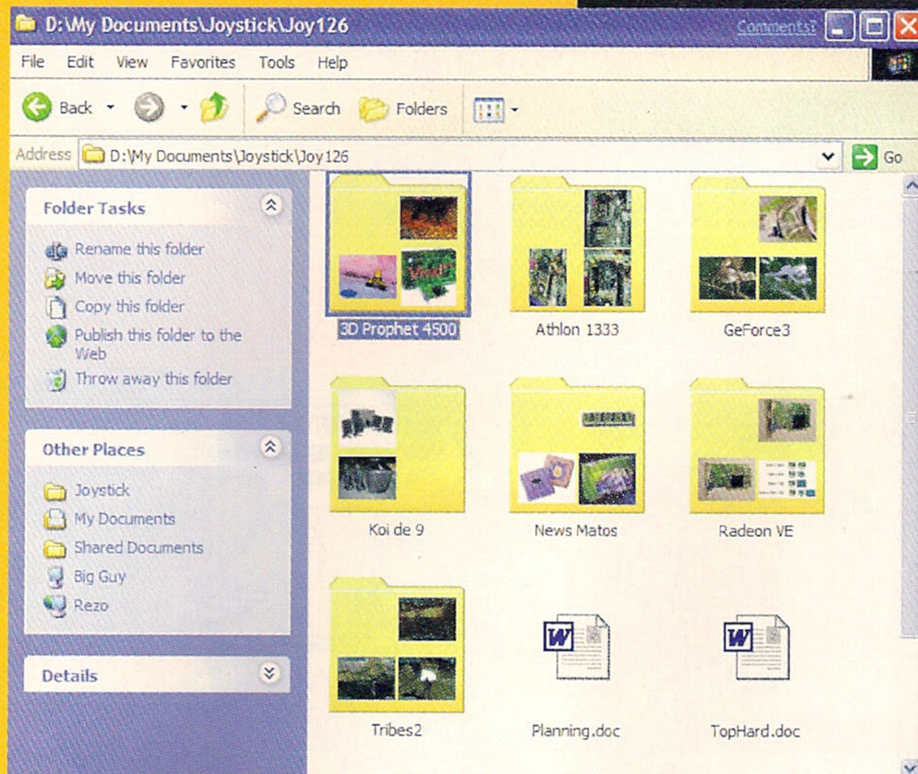
WinXP impose l'utilisation de MSN Messenger qui, cela dit, est plutôt pratique.

Windows XP, également connu sous le nom de code Whistler, a la lourde tâche de jouer le rôle de St Graal du monde PC. Microsoft a tellement confiance dans son bébé que Bill Gates a annoncé que la chute des ventes de PC devrait se calmer avec la sortie de ce nouvel OS (et les pingouins feront des claquettes, ndrc). Réunion des mondes de Windows 9x/ME et de Windows NT/2000, cette version devrait enfin apporter la stabilité et la robustesse que l'on est en droit d'attendre d'un système d'exploitation moderne. Mais si les entrailles du système devraient satisfaire les vieux routiers du PC, d'autres nouveautés vont les hérisser. Par exemple, beaucoup d'aménagements dans l'interface ont été conçus pour les novices de l'informatique. Malgré des efforts évidents, on reste loin de l'innovation et de la beauté d'un MacOS X d'Apple. Mais ce Windows XP, au moins, il a des jeux à se mettre sous la dent !

Premier boot

Bon, on a bien rigolé les gars, c'était très drôle, maintenant vous êtes gentils, vous me rendez mes icônes ! Bah oui, par défaut, les icônes du style « Mes documents » ou « Poste de travail » sont planquées, il ne reste que la Corbeille. On y accède maintenant par le menu Démarrer, qui a également subi pas mal de modifications. Sans parler des fenêtres de l'Explorateur, qui ont pris du poids en intégrant des menus contextuels toujours visibles, qui changent avec un scrolling très classe en fonction du type de fichier sélectionné. C'est joli et efficace pour les débutants, et fort heureusement désactivable pour les connaisseurs. En fait, l'interface toute en rondeurs de cette beta 2 peut disparaître pour revenir à un look plus classique. Du reste, c'est la version de Windows la plus personnalisable d'un point de vue graphique. Tout est paramétrable, y compris les bords des fenêtres. Les anciens peuvent donc souffler, il est tout à fait possible de reprendre ses vieilles habitudes sous XP. Par défaut, tout un tas d'options pour débutant peuvent énerver, comme les menus qui n'affichent que les programmes utilisés régulièrement (une option déjà présente sur WinME et Win2K), ou encore la dissimulation



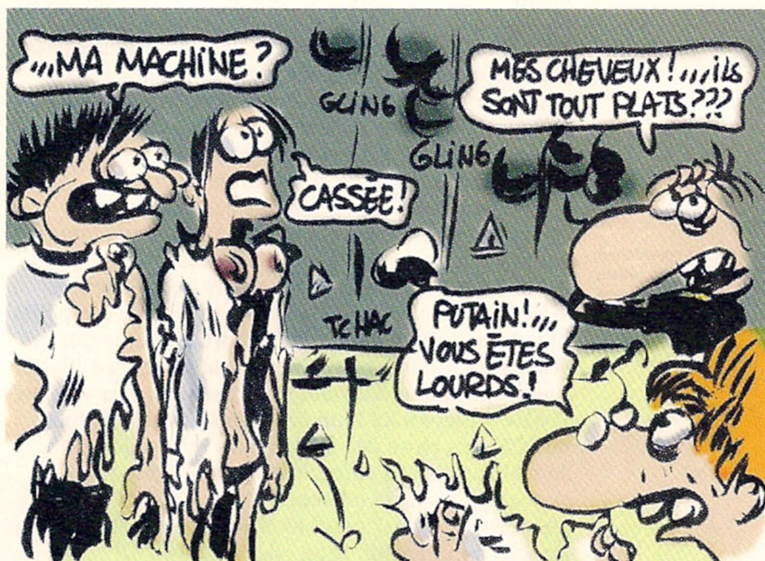


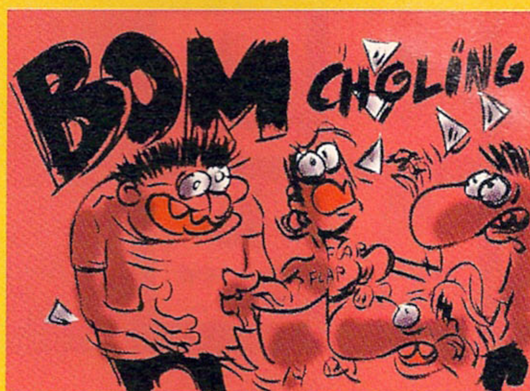
Le dossier « Mes Images » est plus pratique qu'avant. Pour les Dossiers, WinXP peut utiliser une vue avec des miniatures des quatre premières images contenues dedans.



des icônes de la zone de notification (à côté de l'heure). En revanche, le gros plus de Whistler par rapport à l'ensemble des autres OS Microsoft, c'est l'utilisation d'environnements personnalisés vraiment efficaces. Le premier écran lors du boot permet de choisir le profil souhaité, et WinXP charge alors l'interface telle qu'elle a été choisie par cet utilisateur, ainsi que ses programmes, etc. Pratique lorsqu'un seul PC se trouve à la maison et que toute la famille s'en sert, même si les droits des différents utilisateurs sont encore mal gérés par les assistants (pas de définition des accès disques, etc.). Les novices apprécieront aussi la gestion directe des fichiers zip. Ces derniers sont vus comme des dossiers. Pratique pour installer ses drivers graphiques sans avoir à installer WinZip ou WinRAR d'abord.

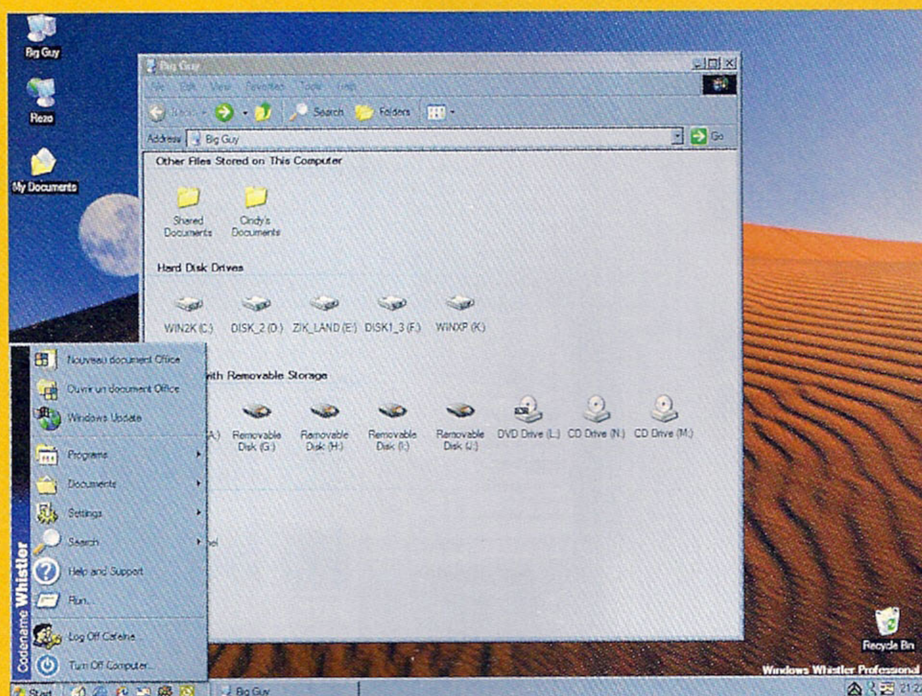
Mises à jour en masse Comme d'habitude, les applications embarquées par ce nouvel OS ont gagné un numéro de version dans l'opération. Pour une fois, c'est également souvent synonyme d'améliorations. Le MediaPlayer passe en version 8, et si l'interface reste aussi lourde que celle





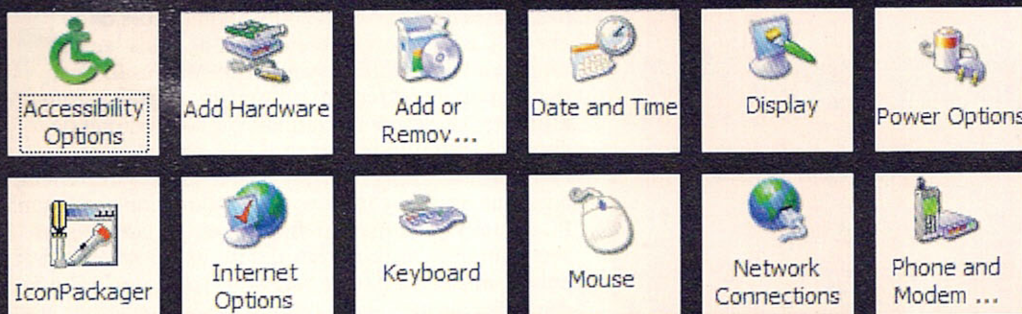
Tous égaux ?

Microsoft n'est pas la Croix Rouge, ça on le savait depuis longtemps. Mais quand on voit les différences entre les versions Home et Pro de Windows XP, ça frise l'escroquerie. Que la version Home ne soit pas multiprocesseur ou ne dispose pas de l'aide avec prise de contrôle du PC à distance, OK. Mais qu'elle ne gère pas les modes bi-écrans, je trouve ça franchement limite. Alors comme ça, les utilisateurs particuliers qui ne veulent pas se ruiner pour une version Pro ne peuvent pas recycler leur vieux 15' ? Merci MS...

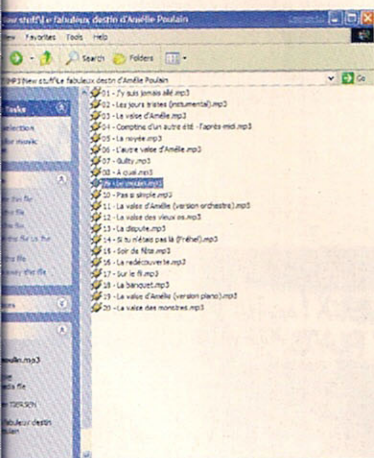


L'interface peut retrouver une apparence familière en gardant ses avantages, comme le regroupement des fenêtres d'un même programme dans la barre des tâches.





Les icônes ont aussi été retouchées et sont généralement très réussies.



Selon le type de fichier sélectionné, WinXP propose des options différentes à gauche.

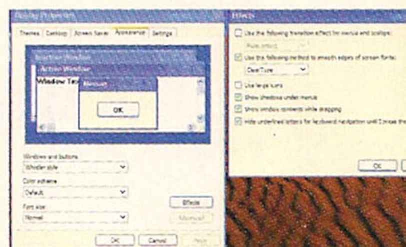
du 7, la vitesse de chargement est moindre. De plus, il sait maintenant graver des CD directement à partir des fichiers WMA ou MP3. À noter aussi que Windows XP, testé ici en version Pro, démarre environ 3 fois plus vite que Windows 2000. Microsoft s'est imposé le même type d'objectif de ce côté-là que pour WinME. Internet Explorer 6 n'est pas fondamentalement différent de son prédécesseur, mais le lifting de l'interface est agréable. Comme pour Office XP (la nouvelle suite bureautique de Microsoft), les menus contextuels sont plus malins. Si la souris passe sur une image assez grande, un menu vous demandera si vous voulez la sauvegarder. Outlook Express 6 bénéficie également de nouvelles options, comme celle qui permet d'empêcher toute manipulation de données par un programme extérieur. Ce qui devrait calmer certains « virus » qui aimaient bien vous faire écrire automatiquement à tout votre carnet d'adresse... On retrouve évidemment les atouts des derniers OS MS comme le partage de connexion Internet, mais avec des petits plus grâce à la présence d'un firewall basique qui sécurisera les nouveaux abonnés au câble ou à l'ADSL. Autre très bonne nouvelle : la présence sur la version Pro de Windows XP d'un système de réinstallation de l'OS sans perte des applications en cas de pépin. Je n'ai pas testé la chose, mais je prie pour que ça marche. Déjà, la présence d'une fonction de retour en arrière en cas d'installation de driver malfaisant est un gros point positif. D'un clic, Windows XP réinstallera la version précédente, ce qui peut réellement sauver votre PC. Malheureusement, Microsoft n'a pas perdu ses mauvaises habitudes et impose par défaut l'installation et le chargement au démarrage de MSN Messenger, le concurrent d'ICQ. Pour empêcher ce soft de vous polluer, il faut bidouiller la base de registre. En prime, alors que vous aurez lâché entre 1 500 et 2 000 francs pour la version Home de Windows XP, il y a de la pub dans ce truc, tout comme dans la fenêtre de recherche de IE 6. Un comble ! Toujours bien dans l'esprit « côté obscur » de Microsoft, l'encodage de fichiers MP3 ne peut dépasser les 56Kbits/s en qualité avec le MediaPlayer8. Sous couvert de protéger les majors du disque, la firme favorise surtout l'utilisation de son propre système de compression, le WMA.

T'as de beaux yeux, tu sais

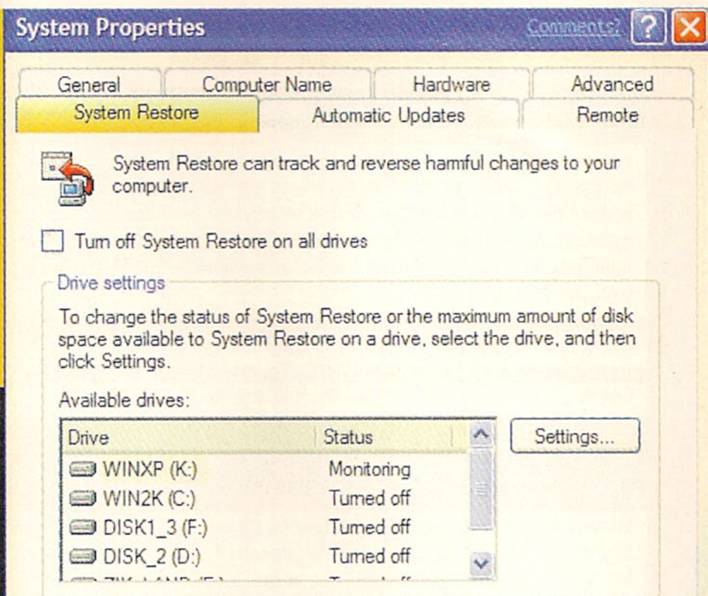
Le look général de Windows XP est très agréable. L'activation possible de la technologie ClearType pour l'antialiasing des polices de caractère est par exemple appréciable en haute résolution ou pour les utilisateurs d'écrans LCD. En basse résolution, le rendu donne une impression de flou malheureusement. On reste loin de la qualité d'un BeOS pour ce point. Évidemment, les gadgets comme le curseur de la souris ombré sont toujours là, avec en prime des effets d'ombrages sous certaines boîtes de dialogue ou menus déroulants.
Tout ça ne doit pas faire oublier que cette interface

prend de la place et des ressources système. Duron ou Pentium III 600 MHz et écran 17' recommandés ! Même la résolution de base (à l'installation) est le 800x600 maintenant. Côté mémoire, comptez 128 Mo minimum et 6 Go de disque dur pour ne pas suffoquer (rien que l'installation a vite fait de prendre 1 Go). Cette gourmandise côté matos n'est pas dramatique pour les joueurs que nous sommes. Après tout, les derniers jeux sont largement plus gargantuesques que ça. Rien que pouvoir modifier ses paramètres réseau sans redémarrer fera changer d'OS à plus d'un joueur ! Il reste pourtant un point qui va fâcher : la protection de Windows XP. Pour enrayer le piratage galopant de ses OS, Microsoft utilise un système appelé l'activation. En gros, il s'agit de contacter MS (par téléphone ou Internet) après l'installation de son OS, et de fournir son numéro de série. Par Internet, le processus prend quelques secondes : ce numéro de série est associé à un code invisible qui est basé sur le hardware présent dans votre machine ; les deux sont envoyés chez MS, qui validera alors l'installation de Windows XP sur ce PC. En cas de réinstallation de l'OS, ce code « hardware » devra être le même. Du coup, toute tentative d'installation sur un autre PC échouera. Sauf si vous choisissez de le définir comme étant votre nouvelle machine. Ce processus devrait être autorisé par Microsoft une demi-douzaine de fois. Sans activation, Windows XP fonctionne 15 jours. Malgré toutes ces précautions, les huiles de Microsoft ne sont pas dupes et pensent bien que les crackers de toute la planète se feront une joie de leur montrer les failles de ce système. Ils ont déjà prouvé leur talent avec Office XP, piraté le jour de sa sortie, alors que ce pack bureautique dispose de la même protection.

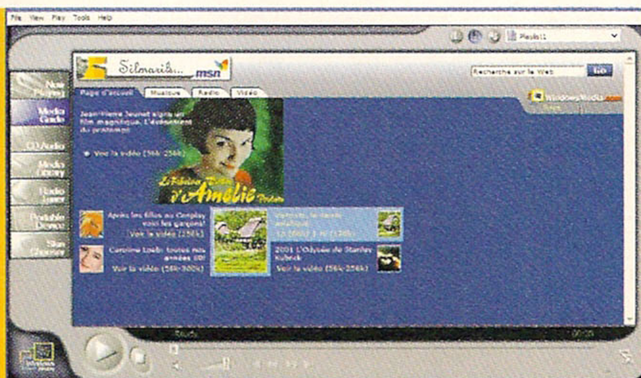
Quelques mois de gestation Les 3 500 développeurs qui travaillent sur ce projet ont encore quelques mois pour peaufiner les 6 millions de lignes de code qui composent Windows XP. La sortie officielle est pour le moment prévue pour le 25 octobre. La bonne nouvelle est que cette bêta 2 est déjà particulièrement stable malgré son jeune âge, et que tous les jeux modernes ont fonctionné sans problème. Pour les plus anciens, il sera toujours possible de garder une partition Windows 98 dans un coin ou tenter d'utiliser un des modes de compatibilité de Windows XP. Malgré ses défauts, ce nouveau Windows devrait permettre d'enterrer sans regrets la série des Win9x/ME pour enfin bénéficier d'un système d'exploitation digne de nos PC modernes. Windows 2000 nous avait fait apercevoir la lumière, il ne reste plus qu'à espérer que le mois d'octobre soit éblouissant.


Le panneau des propriétés d'affichage permet de changer le look de l'interface.


Internet Explorer 6 et sa tonne de barres optionnelles à gauche.



L'option de restauration des données peut être désactivée facilement pour éviter les pertes de vitesse dans les jeux.


Même interface, mais plus de rapidité pour le MediaPlayer8.



Les DLL SOUS CONTRÔLE

Une véritable amélioration de Windows XP sur ses cousins, c'est le système WinSxS. Késako ? Un procédé qui permet de garder au chaud les bonnes versions des DLL du système. Fini les programmes qui décident à l'installation que leur version d'une DLL est la meilleure et écrase une version plus récente indispensable à la stabilité de l'OS. Si un soft tente ce genre de coup de force, WinSxS (Windows Side by Side) rangera la DLL fautive dans un coin, en faisant croire au programme sans gêne qu'il a eu gain de cause. Pour les novices, je rappelle qu'une DLL (Dynamic Link Library) est un fichier qui contient des routines (des morceaux de code) utilisées par plusieurs applications et chargées en mémoire au moment où on en a besoin. Exemple : le code pour dessiner les fenêtres de Windows est stocké dans une DLL utilisée par tous les programmes.

top HARD

À part la carte graphique, qui continue de manger une grosse partie du budget d'un PC (surtout si on veut le top), les prix continuent de baisser sur les principaux composants (processeur, RAM et, dans une moindre mesure, carte mère). De quoi avoir le sourire. Évidemment, ce genre de considération passe largement au-dessus d'Ackboo, qui va se faire un pendentif de son Athlon 1,33 GHz carbonisé et qui a pré-commandé sa GeForce3 en janvier. La grande classe. Doc Caféine

La carte mère

Enfin ! Les cartes mère DDR sont là, et avec des chipsets intéressants. Le VIA KT266 semble le plus attractif et permet de gagner un peu en performances par rapport au KT133A. Rien de délirant, cela dit. En revanche, évitez l'Asus A7A266 et son chipset ALi. À vous de voir si votre porte-monnaie est prêt à supporter la différence pour passer à la RAM DDR. Pour le P3, le i815EP permet de trouver des cartes mère à bon prix (Asus CUSL2-C), mais j'oriente à mort le Top Hard sur des configurations AMD, pour le moment.

Config 1 : MSI K7T Turbo (VIA KT133A / Socket A), environ 950 F TTC.

Config 2 : MSI K7T Turbo-R, Asus A7V133, Abit KT7A-RAID (VIA KT133A / Socket A), de 1 100 F à 1 400 F TTC selon le modèle.

Config 3 : MSI K7T266 Pro (VIA KT266 / socket A), environ 1 300 F TTC.

ATTENTION !
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autres éléments très importants d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performances est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint ou Promise, qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 : IBM Desktar 75GXP 30 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 150 F TTC.

Config 2 : IBM Desktar 60GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 300 F TTC.

Config 3 : IBM Desktar 60GXP 61,4 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC.

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est, dans ce cas, le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear, environ 1 000 F TTC.

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 200 F TTC.

La RAM

Les prix sont toujours aussi bas, venez danser avec moi dans les prés. Au passage, apprenez qu'un tout nouveau test de mémoire en développement (MemTach) montre que la DDR PC2100 est bien 41 % plus rapide que la PC133. Manque de chance, les applications et benchs actuels n'en tirent pas parti car les mémoires cache processeur de niveau 1 et 2 font bien leur boulot.

Config 1, 2 : 128 Mo de SDRAM PC133, environ 250 F TTC.

Config 3 : 128 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 550 F TTC.

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD restent beaucoup trop rares. En plus, Pioneer vient de baisser ses prix : profitez-en.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC.

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC.

Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X / 40X), environ 600 F TTC.

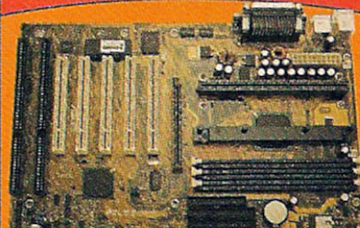
Le moniteur

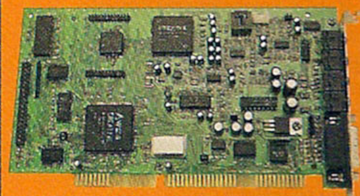
C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces, pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 2 500 F TTC.

Config 2 : 19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452), environ 3 300 F TTC.

Config 3 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 4 000 F TTC.





Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble et ADSL sont disponibles. En attendant que ces technologies augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC.

Config 2 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC.

Config 3 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC.



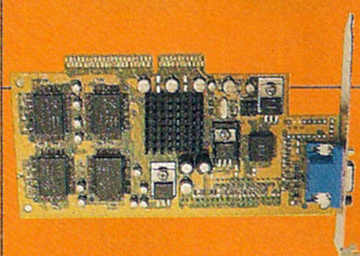
La carte vidéo

Enfin disponibles, les GeForce3 sont finalement largement moins chères que prévu lors du test. J'ai dit moins chères, pas abordables... Comptez bien vos brouzoufs avant de plonger... Les GeForce2 MX400, ATI Radeon SDR et autres Kyro II devraient largement suffire pour les futurs possesseurs de Duron. Avec les quatre pages de tests de ce mois-ci, vous devriez pouvoir faire votre choix en connaissance de cause.

Config 1 : GeForce2 MX ou ATI Radeon SDR, environ 800 F TTC.

Config 2 : GeForce2 GTS 32 Mo, environ 1 800 F TTC, ou ATI Radeon DDR, environ 1 400 F TTC pour la 32 Mo et 1 800 F TTC pour la VIVO 64 Mo.

Config 3 : GeForce3, environ 3 500 F TTC.



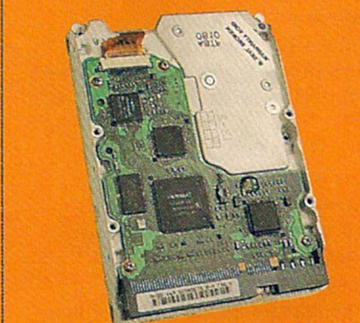
La carte son

Ayons l'esprit ouvert : les nouvelles cartes à base de chips Cirrus Logic se défendent bien, même si le support drivers n'est pas toujours au top, selon la marque. Mais il est temps de voir ce qui se fait chez les concurrents de Creative Labs. Ne négligez pas l'excellent kit Game Theater XP, vraiment très bien pensé.

Config 1 : Terratec DMX-XFire 1024, environ 400 F TTC, ou SoundBlaster Live! 1024, environ 400 F TTC.

Config 2 : Hercules Fortissimo II, environ 500 F TTC, ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 550 F TTC.

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 1 100 F TTC, ou SoundBlaster Live! Platinum 5.1, environ 1 600 F TTC.



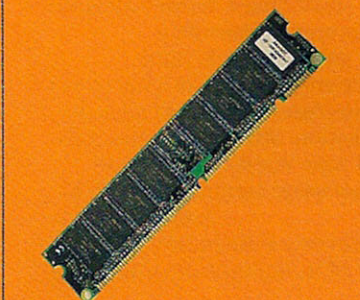
Le processeur

Ça baisse toujours chez AMD. Pas de doute, ils sont toujours là pour enquiquiner Intel. Ne faites pas les timides et offrez-vous un gigahertz ! Pour ceux qui doivent AUSSI manger un peu quand ils ne sont pas sur le PC, le Duron reste sans problème le processeur qu'il faut choisir. Y a pas à dire, AMD a vraiment réussi son coup, même si l'écart de prix avec Intel se réduit. Vu le prix ridicule de la RAM actuellement, n'hésitez pas à mettre un peu plus cher dans votre CPU.

Config 1 : AMD Duron 900 (socket A), 800 F TTC environ.

Config 2 : AMD Athlon Thunderbird 1,2 GHz (Socket A), 1 500 F TTC environ.

Config 3 : AMD Athlon Thunderbird 1,33 GHz FSB 266 MHz, environ 1 800 F TTC.



C'est le Delco

Paintyom 1, 2, 3, 4... ISA, PCI, USB, AGP... Notre PCé mute plus vite qu'une brebis transgénique dopée à la créatine... Comment tenir la distance, sans s'essouffler dans les alpages ? Comment soigner et vacciner la bête rétive ? Faut-il installer une toison à 133 MHz ? Gonfler les bêlements sur 64 bits ? Que faire pour traire le moindre mégalaitrz ? Quelle que soit l'interrogation, le « Delco » est là pour vous assister. Envoyez vos questions, suggestions, etc. (j'insiste, pas de fromages !) à C'EST L'DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou à crack@joystick.fr pour les mails.

ADAPTATEUR POUR MONTER UNE CARTE SONORE ISA SUR LE BUS PCI ?

Effectivement, les cartes mère des PC récents ont abandonné ce standard désuet. Non, à notre connaissance, un tel adaptateur n'existe pas. De toute façon, la réalisation d'un système de ce type serait délicate, car le Bus PCI (Peripheral Component Interconnect, bus 32 bits à 33 MHz) est très différent du bus ISA (Industrial Standard Architecture, bus 16 bits à 8.33 MHz), sans compter les problèmes mécaniques d'encombrement. La seule solution est donc de vous procurer une nouvelle carte sonore PCI.

QU'EST-CE QUE PING ?

Ping est un tout petit programme utilitaire du domaine public, écrit initialement sous UNIX en 1983, par Michael John Muuss et utilisé pour le test réseau. Le succès de ping a été tel, qu'il est présent dans beaucoup de systèmes d'exploitation (Linux, W95, W98, NT...). Même si ultérieurement on lui a trouvé une signification adaptée : Ping = Packet InterNet Groper, le nom initial vient de l'analogie avec le bruit du sonar des sous-marins ; sonar qui émet un son vers les objets ou navires environnants et détecte les échos provoqués en retour. Le temps écoulé entre l'émission du son et le retour de l'écho, permet de calculer la distance. Un peu de cette manière, Ping permet de tester la présence d'autres ordinateurs sur un réseau (local, Internet...) et renvoie le temps nécessaire mis pour les atteindre et revenir, en millièmes de seconde. Évidemment, si vous recevez un « écho » du ping envoyé, cela prouve aussi que votre ordinateur est bien connecté au réseau ou à Internet, un test qui s'avère parfois utile (notez que, si un Ping est envoyé à un ordinateur protégé par un Firewall, il peut très bien décider de ne pas répondre). Sous Windows, une fois connecté à Internet, pour « pinguer » un site, c'est simple. Il faut d'abord trouver l'icône « Commandes MS-DOS », normalement :

- Ouvrir le menu « Démarrer »
- Aller dans « Programmes »
- Localisez « Commandes MS-DOS » et lancez-le

Voilà, vous êtes à présent en mode MS-DOS, dans le répertoire C:\WINDOWS. Tapez par exemple « ping www.joystick.fr », puis Entrée (ping tout court affiche les options possibles) ; ou si vous préférez utiliser l'adresse IP (2) de Joystick : « ping 194.117.203.203 »

Au bout de quelques secondes, vous obtiendrez l'affichage des informations provoqué par votre coup de sonde. De cette manière, il est facile d'obtenir l'adresse d'IP d'un site visé à partir de son nom de domaine, ainsi que le temps total nécessaire pour atteindre le site et en revenir (boucle). Plusieurs paquets de données sont envoyés (par défaut 4), ce qui permet de se faire une idée du temps moyen.

- LE PING ET LE JEU

Le temps obtenu avec Ping est une information importante pour jouer sur Internet. En jeu réseau, votre ordinateur rapatrie régulièrement l'état et les actions de vos adversaires distants. Mais s'il faut trop de temps pour établir la communication à chaque demande d'informations, il se produit un décalage par rapport au jeu, qui devient saccadé, fige par moments, rend invisibles vos adversaires, etc. Ce phénomène est communément appelé « LAG » (retard ou décalage). Bien entendu, les problèmes de Lag, sont d'autant plus critiques que vous jouez à un jeu d'action rapide en temps réel (plus gênant avec Unreal Tournament ou Quake 3, qu'avec un jeu de stratégie genre Starcraft, par exemple). Le temps de ping moyen est fluctuant et dépend (hélas) de nombreux paramètres : état d'encombrement du réseau, nombre d'utilisateurs sur le serveur que vous joignez, mauvais routage, etc. Un paramètre important est aussi le type de connexion utilisé. La moins performante est la liaison par modem. Les liaisons ADSL et câble sont meilleures de ce point de vue (un temps inférieur à 50 ms est assez courant avec le câble). En moyenne, on considère que jusqu'à 100 ms, un ping est très bon ; de 100 à 250 ms bon à moyen ; et au-delà, les ennuis commencent (à 500 ou plus, vous êtes sûr de galérer). Lorsque l'on « pingue » un site sur le Net (serveur de jeu ou autre) et que le délai est mauvais, une déconnexion/re-connexion peut parfois fournir une meilleure liaison. De même, il faut préférer les sites proches géographiquement, qui permettent une liaison avec moins de chainons intermédiaires.

- LE BISON FUTÉ DU NET : TRACEROUTE

Pour accéder à un ordinateur quelconque sur le Net, vos données transitent fatalement par un nombre variable d'ordinateurs intermédiaires appelés « routeurs », car placés à l'intersection de nombreuses routes possibles ; leur but est d'aiguiller efficacement vos paquets de données vers le routeur suivant, jusqu'à arriver au routeur relié au destinataire final. Ping à donné naissance à un autre petit programme (également du domaine public) pour vérifier la route empruntée par vos données sur le Net : Traceroute. Il est également inclus dans une grande majorité de systèmes d'exploitation. Vous le trouverez sous le nom de TRACERT sous Windows, au même endroit que PING. Son usage est similaire à PING (taper : TRACERT www.joystick.fr, par exemple), sauf que là, vous obtiendrez l'itinéraire emprunté pour atteindre votre cible, représenté par une liste

NOTES

(1) Pour mémoire, un réseau minimal Ethernet avec deux postes ne nécessite pas l'usage d'un Hub (concentrateur, en VF) : une carte réseau par PC et un câble RJ45 croisé suffisent.

(2) L'adresse IP (Internet Protocol) est un code formé de 4 nombres séparés par des points, utilisé pour désigner tout ordinateur présent sur le Net de manière physique. Même si l'on ne se sert pas de l'adresse IP pour naviguer sur Internet, c'est tout comme. En effet, tout nom de domaine, par exemple : www.louvre.fr pour le musée du Louvre, est obligatoirement relié à une adresse IP (ici: 143.126.211.122) par le DNS (Domain Name System, en fait des bases de données stockant la correspondance nom de domaine/adresse IP sur Internet). Chacun des quatre nombres de l'adresse IP est codé sur un octet (il peut prendre une valeur décimale entre 0 et 255). L'adresse IP fait donc 32 bits en tout.

(3) Un bref appui sur [Pause Attn] interrompra provisoirement le démarrage au moment que vous choisirez (Truc bête, mais utile aussi pour déchiffrer tranquillement la version du BIOS, vérifier les périphériques reconnus, la quantité de mémoire, etc.). Appuyez sur la touche Pause ou Espace pour continuer la phase de démarrage.

des routeurs intermédiaires et leurs temps de réponse. Il est ainsi facile de déterminer les maillons de la chaine les plus lents, saturés ou en panne. Chaque passage par un serveur est appelé saut (hop). Notez que le temps donné pour le saut final est identique à celui que donnerait un PING de ce serveur (ne surtout pas ajouter les temps des routeurs pour obtenir ce Ping !). Ping et Traceroute sont des utilitaires assez rudimentaires. Il existe des alternatives beaucoup plus évoluées, dont l'une des meilleures est certainement Ping Plotter. Vous trouverez ce programme en version freeware ou shareware (bien plus puissante) sur le site : http://www.pingplotter.com/. Pour finir, n'oubliez pas de rester raisonnables... L'usage intensif du ping est très mal vu (certaines attaques de hackers type Flood ou DOS, utilisent l'envoi massif de pings) et consomme inutilement de la bande passante, ce qui finit par pénaliser l'ensemble des utilisateurs.

DÉTERMINER FRÉQUENCE ET MULTIPLICATEUR D'UN CPU SANS OUVRIR LE BOÎTIER

Au démarrage du PC, le type de processeur et sa fréquence est affichée très brièvement (3). L'indication est généralement correcte, mais peut, dans certains cas, être fantaisiste (ancien BIOS et montage d'un CPU récent, par exemple). De nombreux PC, proposent également ce type d'informations dans une rubrique du SETUP (appuyer sur SUPPR juste au démarrage). Il s'agit souvent de PéCés permettant un réglage de la fréquence et parfois du multiplicateur dans ce même Setup. L'indication donnée dans le SETUP est, en principe, plus fiable que celle affichée au démarrage. Autrement, il existe de nombreux utilitaires pour connaître la fréquence de fonctionnement du microprocesseur (Sandra, SysID, etc.). Dans quasiment tous les cas : en divisant la fréquence du CPU par la fréquence de fonctionnement de votre mémoire vive, vous obtiendrez le multiplicateur du processeur (pour presque toutes les machines actuelles non surcadencées, le choix de fréquence de mémoire vive est limité à 100 ou 133 MHz ; jetez simplement un coup d'œil à la doc de la carte mère). Si vous ne connaissez pas la cadence de votre mémoire vive, ou que vous soupçonnez votre machine d'utiliser des fréquences non standards, ou que vous voulez une idée très précise de ces paramètres ; le mieux est de se rabattre sur les meilleurs utilitaires de test CPU du moment. La palme revient probablement à WCPUID de H.Oda, que vous devriez trouver facilement sur le Net (site de l'auteur : http://www.h-oda.com). WCPUID comporte même un module additif de test en temps réel de la fréquence horloge CPU. Un autre excellent choix est CPU-Z que vous trouverez à l'adresse : http://www.cpuid.com.

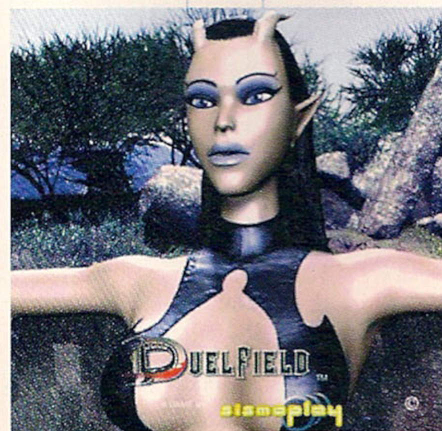
À QUOI SERT UN CABLE CROISÉ ?

- Un câble « croisé » est un câble spécial, utilisé pour mettre deux PC en communication ; ce qui rend capable d'échanger des données, fichiers, de partager une imprimante, ou de jouer à deux ordinateurs. Le principe de base est de connecter la sortie « émission de données » du 1er PC sur l'entrée « réception de données » du second PC, et l'entrée « réception de données » du PC 1 sur la sortie « émission de données » du 2e PC. Bien entendu, certains des signaux de contrôle sont également croisés. Ce principe est normalement applicable avec beaucoup d'interfaces de communication bidirectionnelles : port série (câble dit « null-modem »), port parallèle (câble type Laplink), carte réseau (1). À noter que, bien qu'il existe des systèmes pour mettre en réseau des PC en passant par les ports USB, il n'est pas possible de fabriquer un câble croisé USB sans montage électronique intermédiaire.
- Par opposition au câble croisé, le câble « droit » n'intervertit pas les signaux et ne permet donc pas une communication directe entre deux PC. Avec un réseau local doté d'un concentrateur, on reliera les PC par des câbles droits aux ports du Hub (l'usage d'un Hub avec 2 postes est possible, et améliore un peu les performances par rapport à une liaison croisée sans concentrateur). Dans le cas du port série, on utilisera un câble droit, pour connecter un modem externe par exemple.



CasSer Du trOll

Duelfield, développé par la société lyonnaise Sismoplay, est un futur jeu de stratégie en ligne au tour par tour. Chaque joueur incarnera une divinité et pourra affronter un adversaire humain (en un contre un) pour une passe d'armes amicale ou un match à mort.
Les divinités ne prendront pas part au duel directement ; elles contrôleront des créatures combattantes. Le bestiaire devrait être riche de 300 espèces diverses, avec entre autres les classiques trolls, gobelins, hommes-lézards, ou des trucs plus originaux comme des sectopodes ou des zéphyrs. Chaque créature aura des caractéristiques et des pouvoirs magiques propres et sera rattachée à six éléments (air, eau, terre, feu, nature, limbes). Évidemment, plus les créatures combattront, plus elles gagneront des compétences, grâce à un système de points d'expérience. Duelfield affiche deux particularités. Il ne faudra pas un PC très puissant pour le faire tourner, le graphisme des combats étant réalisé en précalculé et stocké sur le PC client. Ce qui peut sembler bizarre, de prime abord, au pays roi de la 3D temps réel, mais on verra bien. Deuxième particularité : les combats seront assez courts (entre 10 et 30 min.), et de fait, les joueurs ne seront pas obligés d'y consacrer des heures pour évoluer dans l'univers. Duelfield est prévu pour sortir avant la fin de l'année si la divinité du développement se montre clémente. L'adresse du site où vous pourrez trouver, entre autres, une FAQ en Coréen : www.duelfield.net



CPL joUE et peRd

On se réjouissait que Counter-Strike se retrouve enfin dans la cour des « grands », avec notamment un tournoi pro au CPL (CyberAthlete-player-league). Le succès de CS est tel qu'il se met à concurrencer sérieusement Kouèke-Troie. Donc, le tournoi s'est bien passé, sauf qu'apparemment, un des sponsors (on ignore son nom) a fait faux bond, et a « oublié » de mettre quelque 70 000 balles dans la tirelire. Du coup, les gagnants sont repartis avec seulement les deux-tiers de leurs prix. Angel Munoz, président fondateur du CyberAthlete-player-league, se confond en excuses et fait tout pour recouvrer la dette du sponsor. Il en mènera encore moins large lorsque six gars cagoulés armés d'AK 74 le déguiseront en otage (avec une petite blouse blanche et une moustache de scientifique) et le menotteront dans une maison.

RHAA VOILÀ L'ÉTÉ ! FINI LES EXAMS, AU RENCARD LE BOULOT. ENFIN LE TEMPS DE FINIR DE DÉVELOPPER SES MODS OU DE BÊTA-TESTER DE NOUVEAUX MMORPG. OU MÊME DE JOUER À LA BALLE EN RÉSEAU AVEC LES FILLES SUR LA PLAGE. MAIS POUR ÇA, ON VOUS FAIT CONFIANCE. POUR LE RESTE, VOUS TROUVEREZ VOTRE BONHEUR AU PAYS MERVEILLEUX DE LA RUBRIQUE RÉSEAU.

iansolo@joystick.fr

NeT NEwS





micrOsOft nOus PrêtE alléGeAnce

Il y a deux ans, dans cette même rubrique, on vous avait bassiné avec Allegiance, le jeu spécial multijoueur de Microsoft auquel on joue sur la Zone. Pour ce qu'il m'avait été donné de voir, il offrait un multitude de possibilités fort marrantes et je crevais d'envie d'y jouer. Seul défaut, le fait de devoir payer un abonnement. Apparemment, ça n'a pas été du goût de tout le monde, puisque nombre de participants ont cessé de payer et ont déserté le jeu (32 joueurs online au moment où je vous parle). Au lieu de rabaisser le prix de la cotisation mensuelle, The Zone vient d'annoncer que le jeu passerait dans leur espace gratos (aux côtés de trucs comme la Dame de Pique) mais qu'en contrepartie, il ne serait updaté plus qu'une seule fois. Ce patch étendra les tailles de parties de 32 à 64 joueurs et réglera une foule de bugs mineurs. Résumé de la news : dès que ce sera prêt, foncez ! Que c'est bien d'être riche et de s'appeler Microsoft.

BatTlezOne, Le sUrviVanT

Concentré de stratégie et d'action, Battlezone 2 a été sabordé par la politique marketing d'Activision. Ce qui n'empêche pas les fans de continuer à développer des mods exceptionnels : http://planetbattlezone.com/bz2commproj/fetrailer512.asf

télex

Le pays merveilleux des Mods pour HL :
- avec des vers : www.wormshl.fr.st
- avec des morceaux de martiens dedans : www.multimania.com/marsconflict
- Global Warfare : www.planethalflife.com/globalwarfare.

Le pays merveilleux des Mods DBZ pour Quake 3 :
- Bid For Power www.bidforpower.com
- Dragon Ball Quake: www.dbquake.net

Pour participer au bêta-test
- d'Entropia : www.project-entropia.com/betatest/apply.asp?topic=betatest
- de Fighting Legends : www.mcszone.com/beta.htm

A Tale in the Desert, un jeu de rôle en ligne se déroulant en Égypte, sans combat ni PK : www.ataleinthedesert.com/

Un p'tit jeu online gratos : www.subspace.fr.st/

Hypériums, une sorte de Mankind gratuit : www.hypériums.com

La guilde franco pour World War II Online : www.arfr.wwiionline.com/

Un site consacré à Empire-Earth : www.empireearth-francecom/

On a le SUCCÈS qu'on MÉRITE

(Source annanova.com) Déclaration officielle d'AOL France à la presse : « AOL a passé le cap d'un million de membres en France, ce qui constitue à la fois un record de croissance et de temps passé online durant la dernière année. »
Parmi les explications annoncées pour justifier ce succès, on trouve deux maîtres mots : « Simplicité d'utilisation » et « Stratégie financière efficace ». Les connectés, selon la même déclaration, passent à peu près 60 minutes par jour sur le Net. Dont quarante à essayer de se reconnecter ?

Sim's Not DEaD





On croyait que les Sims allaient s'arrêter et rester dans leurs « suburbs » (banlieue pavillonnaire ricaine). Que nenni : la dernière idée d'EA est tout simplement Sim-online, un jeu de Sim massivement multijoueur (MMOSPG) où, entre autres choses, on pourra acheter des morceaux du monde, des parcelles de terrain pour y construire des maisons, des musées, des night-clubs ou des bistrots. Bien entendu, tous les connectés pourront venir squatter dans les endroits les plus à la mode. C'est décidé, je m'inscris et j'y ouvre un club disco. Attention, ne pas confondre ce jeu avec Simville qui, lui, se contente d'étendre le concept du « quartier » des sims à une cité toute entière. Oui, c'était super important de préciser.

WoRld War II OFFline



World War II Online (dont on vous avait aussi parlé l'an dernier) vient de sortir aux États-Unis. En fait, cela a tellement bien marché, qu'en moins de 24 heures, ils ont reçu plus de 20 000 inscriptions ; un record sur une période aussi courte suivant la sortie du magasin. Du coup, ils ont tout simplement flippé et coupé les serveurs pendant quelque temps, promettant une période d'essai (totalement gratuite) prolongée pour se faire pardonner.
Chose amusante, le bêta-test qui devait se tenir un mois avant cette sortie officielle a été annulé, avec une déclaration sibylline du type « On n'en a pas vraiment besoin », que l'on pourrait traduire par « Notre éditeur nous pousse au cul pour le foutre en magasin fissa ».
Tiens, cette histoire me rappelle tant d'autres jeux nés prématurés.

En rÉsEau commE à l'armÉE

Equivalent plus « cuir » que le pad Dual Force (vibrant) de nos cousins les consoleux, le Mad Catz Bioforce Controler va permettre de donner une nouvelle dimension sensorielle à nos jeux, notamment online.
Le machin en question est conçu pour donner un choc électrique au joueur. On nous rassure bien vite, puisque la décharge sera limitée à 16 milliampères, et pourra être délivrée à des moments précis, par exemple au moment où le personnage que l'on incarne se prend une balle ou un coup de poing.
On nous rassure encore : « Cela a juste assez d'intensité pour faire réagir vos muscles. »
Pourvu qu'ils ne parlent pas du cœur.

ShAdoWBanE

SHADOWBANE N'EN FINIT PAS DE SE DÉVELOPPER. JUSQU'À PRÉSENT, SEULS QUELQUES SCREENSHOTS ÉTAIENT DISPONIBLES, MAIS AVEC LE DÉBUT DE LA BÊTA 2, DES VIDÉOS COMMENCENT À APPARAÎTRE. VOUS DÉCOUVRIREZ LA PLUS RÉCENTE SUR NOTRE SITE.

kika

Quelques mois ont passé depuis que je vous ai parlé de Shadowbane. Depuis, la phase d'inscription au bêta-test a été clôturée et le jeu n'est toujours pas sorti. D'ailleurs, bien qu'officiellement, une date parle de l'été 2001, les développeurs signalent bien qu'il ne sortira pas avant d'être prêt. Peut-être aurons-nous droit à de longs mois d'attente. En attendant, pour vous tenir au fait des dernières nouvelles et vous détailler un peu plus le principe de jeu, voici les dernières infos disponibles.



Le physique des avatars sera enfin influencé par ses attributs. Ainsi, le barbare bien costaud aura un look plus épais que l'agile.



Les combats se dérouleront avec un timeur : chaque personnage influencera le temps qui lui est imparti par ses compétences.



Les décors seront nombreux et le monde illimité. Le moteur permet créer à l'infini.

Des RAPPELS

Shadowbane est un jeu de rôle online où les joueurs affrontent des joueurs dans un monde persistant. Il possédera des quêtes mais proposera en plus des facilités qui permettront aux guildes concurrentes de se développer comme nation et de s'affronter pour des territoires et du pouvoir. Les guildes pourront créer des villes, assiéger celles de leurs concurrents, les piller et même les détruire. Le nombre de serveurs disponibles n'est pas encore connu, mais on peut déjà annoncer qu'ils ne fonctionneront pas comme des serveurs classiques. Jusqu'à présent, chaque MMORPG se dispatchait sur un certain nombre de serveurs recréant pour chacun d'eux un monde identique avec des scénarii identiques. Ici, apparemment, chaque monde évoluera de manière variée. Une équipe de scénaristes bosse déjà à plein temps pour proposer des événements adaptés à chacun d'eux et dépendant des choix des joueurs. Les mondes seront aussi différents graphiquement : l'un sera désertique, l'autre enneigé avec une faune complètement nouvelle. Vos personnages (vous pourrez en créer jusqu'à cinq) passeront de l'un à l'autre en voyageant à travers des portails magiques. Leur nom indiquera de quel serveur (monde) il est originaire. De là à imaginer qu'une guilde conquerra tous les serveurs, il n'y a qu'un pas : les territoires des guildes adversaires seront loin d'être simples à prendre.

Trébuchets ET CATAPULTES

Les villes se développeront autour d'un arbre de vie. Cet arbre joue le rôle de pierre angulaire : il sert non seulement de protecteur, mais aussi de point de résurrection. Une fois qu'une guilde en possède un, elle peut construire des bâtiments et surtout les régénérer. Le chef de la guilde gère les capacités de l'arbre de vie. Lors d'un siège, il distribue l'énergie de l'arbre pour affaiblir un point afin

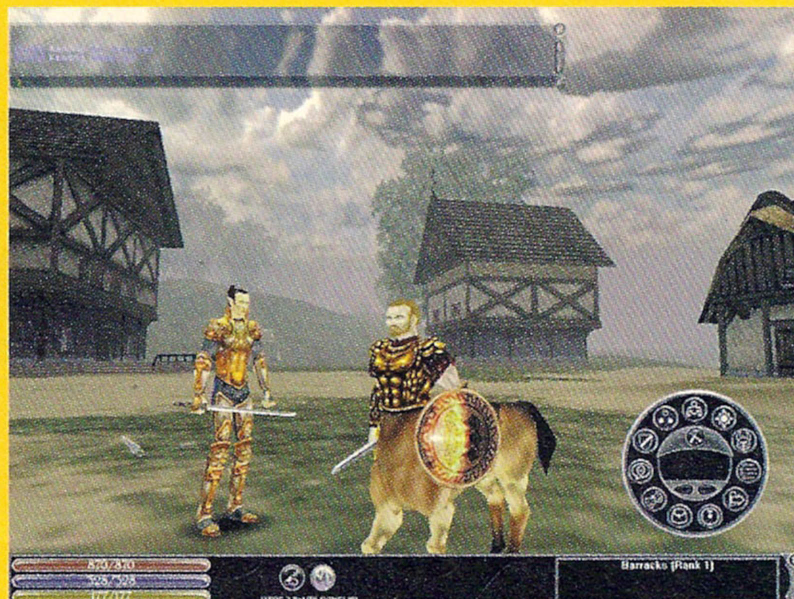


Les joueurs pourront se regrouper à l'occasion d'une quête ou d'une chasse. Le chef du groupe décidera alors de la formation, les autres le suivront alors automatiquement. Les combats en groupe permettront même aux personnages de support de gagner de l'XP et de l'or.

de consolider celui qui se fait attaquer. Pour détruire une cité, il faut abattre son arbre, les bâtiments ne se réparent alors plus. Pour en venir à bout, l'attaquant doit créer un cercle funeste à peu de distance de l'arbre, pour drainer petit à petit son énergie. Du coup, les défendeurs sont obligés d'effectuer des sorties pour détruire ce cercle avant qu'il n'assèche les forces de leur arbre. Un siège se prépare minutieusement car les attaqués ont assurément l'avantage avec la proximité de leur point de résurrection, et de bonnes défenses s'ils ont suffisamment investi d'or dedans. Leurs assiégeants, eux, ressuscitent dans leur ville qui peut se trouver à l'autre bout du monde, à moins de s'être liés à une auberge ou à une tente de repos. Tous les engins de sièges (balistes, trébuchets, catapultes et béliers) doivent être construits par des ouvriers spécialisés, ce qui demande un investissement certain en or. Dans le monde de Shadowbane comme dans le monde réel, l'or est le nerf de la guerre, et il vous en faudra beaucoup pour parvenir à éliminer les guildes ennemies.

L'ART
du faiseur d'or

Dans la plupart des jeux actuels, chaque joueur ramène de l'or en tuant des monstres et en vendant le matériel que leurs victimes possèdent. Il n'existe pas vraiment de système économique permettant à une guilde de s'enrichir. Dans Shadowbane, vous avez toujours la possibilité de faire fortune individuellement en tuant des monstres ou d'autres joueurs, ainsi qu'en construisant des magasins, un peu comme dans Utima Oline. Il vous suffit d'acheter un contrat de construction auprès d'un architecte et de l'activer pour placer votre construction. Ensuite, à moins que vous vouliez tenir le comptoir vous-même, il faut encore investir dans un contrat pour un vendeur. Les vendeurs peuvent évoluer et leurs compétences augmenter en leur payant des formations. Suivant leur rang, ils sont capables non seulement de vendre et d'acheter automatiquement des objets aux aventuriers qui se présentent, mais aussi d'en construire de nouveaux. Comme toutes les armes et armures ont une durée de vie limitée, si vous ne les faites pas réparer, un bon emplacement assure un enrichissement confortable. Un menu permet de paramétrer les frais de maintenance et les délais de paiement, ainsi que de fixer les prix de la marchandise et des marges plus ou moins importantes que vous désirez, suivant la personne à qui vous vendez. Pour l'instant, tout marche comme sur des roulettes, mais il faut penser à vous protéger des aléas de la vie : une bande de rôdeurs peut venir détruire votre boutique en moins de deux. Pour prévenir ce genre d'accident, il suffit de passer un contrat avec le maître de l'arbre de vie de la cité dans laquelle vous êtes installé. Le chef de guilde propose de vous faire bénéficier de l'énergie régénératrice de l'arbre et de la protection des gardes, en échange d'or et parfois de services. Le groupe assure ainsi son capital et constitue son trésor de guerre. Suivant la qualité de votre bâtiment, il vous impose une taxe plus ou moins importante, et vous ordonne de respecter sa ligne de conduite en ne vendant plus aux personnages recherchés par ses hommes. Bien sûr, il possède le droit absolu de vous refuser sa protection et d'envoyer ses hommes piller votre magasin, ou bien, lors d'une guerre, de carrément vous expulser. Les villes gérées par les administrateurs de jeu suivent les même règles mais n'interviennent pas politiquement. Elles représentent des zones franches où les ennemis se rencontrent sans s'entretuer, et où tous les commerces illicites sont autorisés. Shadowbane ouvre aux joueurs de nombreuses voies, et il reste encore beaucoup à découvrir avant que le jeu soit disponible. Mais, on vous le promet, on vous donnera tous les détails.



Les auberges sont essentielles : vous n'y dormez pas pour vous régénérer, mais elles vous servent de point d'apparition, une fois que vous avez loué une chambre, quand vous vous reloguez.



Les monstres seront de toutes sortes : du crocodile au loup-garou en passant par le géant vert, vous aurez le choix.

LeS SITES

Le site officiel entièrement en français : http://shadowbane.swing-games.de/french/
Un site de joueurs complet : http://www.shadowbane.adln.org/
Le site d'une guilde française déjà bien connue dans le MMORPG : http://frosthorde.adln.org/
Le site de la nation elfique, une autre guilde française : http://www.naerth.fr.st/

Développeur : Wolfpack Studio États-Unis
Site : http://shadowbane.swing-games.de/french/

VENEZ, AMIS LECTEURS, VENEZ NOUS REJOINDRE DANS LA GRANDE FARANDOLE TRIBES 2. NOUS SOMMES DÉJÀ UN PAQUET À LA RÉDACTION À PASSER NOS NUITS SUR LE DERNIER JEU DE DYNAMIX, ET ON SE MARRE COMME DES CONS À S'ENVOYER DES PETITES GALETTES BLEUES DANS LA TÊTE, À SAUTER GAIEMENT SUR DES MINES, OU À S'ÉCRASER EN BOMBARDIER LOURD SUR LA BASE ADVERSE. HISTOIRE DE JOINDRE L'UTILE À L'AGRÉABLE, NOUS VOUS AVONS ÉCRIT UN PETIT GUIDE POUR QUE VOUS PUISSIEZ VOUS AUSSI PROFITER AU MAXIMUM DE CE JEU FANTASTIQUE.

TriBeS 2

Comme je n'ai que quatre malheureuses pages pour vous parler de Tribes 2, alors que ce jeu mériterait largement une encyclopédie reliée cuir en vingt-cinq volumes, je vais supposer que vous connaissez déjà les bases du jeu. Si vous ne les connaissez pas, potassez le manuel et surtout, faites les missions solo. OK, elles ne sont pas vraiment passionnantes, mais elles vous permettront de maîtriser l'essentiel, comme l'utilisation des différents packs, le Circuit de Commandement, le skiing, ou les finesses de la détection radar. Par pitié, évitez de vous entraîner à tout ça pendant les parties réseau. Il est très énervant de voir un débutant s'initier au maniement des mines et des grenades à côté de ses petits camarades.

La défense D'ABORD

Lors des premières parties réseau sur Tribes 2, il faut être modeste, humble, il faut s'imaginer en moine bouddhiste, ouvrir ses chakras, respirer profondément. Parce qu'on se fait quand même bien massacrer. L'erreur classique du débutant, c'est de foncer seul en attaque, de se taper deux bornes à pied jusqu'à la base ennemie pour se faire pulvériser à la première tourelle. La bonne méthode, c'est plutôt de commencer par la défense, parce que c'est là qu'on apprend le jeu. Une fois qu'on connaît bien les techniques défensives couramment utilisées, on peut se permettre d'aller taquiner l'adversaire dans sa base, mais pas plus tôt.



Proverbe : « Pieds dans le béton, Shocklance dans le fion. »



Le DÉPLOIEMENT standard

Première chose à faire : miner le drapeau. Pas besoin de balancer ses trois mines, une seule suffira, d'autant que des mines trop proches explosent automatiquement. Ensuite, il faut changer son armure. Certains préfèrent le Juggernaut (armure lourde), d'autres l'Assault (armure moyenne), c'est une question de goût. J'aurais tendance à préférer l'Assault afin de ne pas perdre trop de temps dans les déplacements. En revanche, oubliez le Scout (armure légère), réservé à l'attaque. Au cas où un générateur se ferait détruire dans les premières minutes de jeu, construisez rapidement une Inventory Station





ackboo

TRIBES



La bonne vieille rigolade du Beowulf garé sur le drapeau... Enfin, ça fait rarement rire les adversaires.

déployable qui permettra de s'équiper d'un Repair Pack. Après ça, il faut monter le réseau de senseurs et de tourelles : les Spider Clamp d'abord, près du drapeau (collez-les si possible au plafond), accompagnées de Motion Sensor pour détecter les ennemis en Cloack Pack, puis la défense à moyenne portée avec les Landspike Turrets autour de la base et les Pulse Sensor. Vérifiez bien que toutes les tourelles autorisées ont été installées, puis attendez tranquillement les premières vagues d'ennemis.



Au milieu de cette guerre, même les plus costauds ont besoin de tendresse. Ici, un Juggernaut fourbu admire le ciel étoilé, tandis qu'au loin scintillent les explosions d'une bataille futile.

S'adapter à L'ADVERSAIRE

Au bout d'une dizaine de minutes de jeu sur une map, on commence à connaître les tactiques d'assaut préférées du camp d'en face. Il faut alors tenter de s'y adapter. Exemple : si les ennemis déboulent toujours en bombardier lourd, changez les Base Turret Barrel par de l'antiaérien, puis équipez-vous d'un Missile Launcher et d'un Munition Pack. Avec ça, le bombardier aura déjà moins de chances d'approcher le périmètre de la base et de vous balancer sa cargaison sur la tête. Autre exemple : si vous tombez sur un dieu du jetpack capable de slalomer à toute vitesse entre les tourelles avant de s'enfuir avec le drapeau, équipez-vous d'un Energy Pack pour le poursuivre, d'un ELF pour lui pomper son énergie (ça le clouera au sol), et minez les chemins qu'il emprunte.



Comment BUTER CES @#%$! de Cloack

Le Cloack Pack, aussi appelé « Relou Pack », est très souvent utilisé par les attaquants les plus vicelards. Une fois activé, ce pack leur permet d'être invisibles et de ne pas se faire détecter par les Pulse Sensors. En général, ils s'infiltrent en douce dans la base et y mettent un énorme boxon, en balançant des mines et en tuant furtivement au Shocklance. C'est le cauchemar du défenseur. Il y a cependant plusieurs trucs à savoir pour les repérer. D'abord, il faut blinder sa base de Motion Sensor. Ces bidules rendent visibles les joueurs sous Cloack Pack, c'est leur utilité principale. Pour plus de sécurité, équipez-vous aussi d'un Sensor Jammer Pack, qui annulera les effets des Cloack Pack adverses dans un large rayon autour de vous. Autre méthode de détection, l'utilisation de l'ELF. Lorsqu'on sent qu'un joueur invisible est dans les parages, il suffit de lancer des giclées d'ELF au hasard, et celles-ci se dirigeront automatiquement vers le Cloack Pack le plus proche. Enfin, sachez qu'un joueur invisible émet un petit bruit (une sorte d'ondulation aiguë) qu'on peut très bien entendre lorsqu'on joue avec un casque.

CeS peTItes chOsEs à connaîTRE poUr défenDRE eFFicacement

N'hésitez pas à vous dévouer pour défendre les générateurs, c'est souvent plus facile et ça rapporte autant de points que la défense du drapeau.

Soyez farceur : placez une charge de snatchel juste sur le drapeau, mettez-vous en retrait pour surveiller la zone, et dès qu'un scout adverse se pointe tout plein d'espoir, faites péter la charge explosive. Efficacité garantie.

Pour gagner du temps lors des très fréquents changements de Pack que vous devrez faire en défense, habituez-vous à utiliser les raccourcis Ctrl + chiffres du pavé numérique (voir dans les Contrôles).

Placez des Pulse Sensors derrière la base, c'est par là qu'approcheront généralement les adversaires un peu malins.

En explosant, les grenades à concussion font perdre aux joueurs qui se trouvent dans les parages leur arme, leur pack, et surtout leur drapeau. C'est bon à savoir lorsqu'on court après un scout trop rapide...

Il est possible de « murer » les entrées des bases en construisant plusieurs Inventory Station côte à côte.

Si vous repérez un Jericho ennemi (Base déployable) près de votre base, placez une Landspike Turret juste à côté. Les adversaires blessés qui tenteront de se refaire une santé en fonçant sur le Jericho seront bien dégoûtés.

Il y a toujours un Repair Pack quelque part dans la base. Mémorisez son emplacement au cas où vos générateurs crèveraient et qu'aucune Inventory Station ne serait déployée.

Faites régulièrement des rapports de la situation à vos coéquipiers, en leur indiquant si la base est sécurisée (VBC au clavier) ou s'il faut revenir du renfort en défense (VBR).

Une grosse technique de batâââard pour défendre le drapeau : garer un véhicule lourd genre Havoc ou Beowulf juste dessus... Attention, c'est souvent considéré comme de l'anti-jeu, évitez donc de le faire à tort et à travers si vous ne voulez pas vous faire éjecter.

maintEnaNt, À l'attaqUe



Oops, je vais me faire engueuler avec un « Watch where you're shooting ! ».



L'idéal lorsqu'on passe à l'attaque, c'est bien sûr de le faire par équipe. Mais comme on n'a pas toujours ses potes sur le serveur, il faut aussi penser à s'amuser un peu en solo. Voici donc un assortiment de tactiques pour avoir une chance de ramasser des points ou des drapeaux dans toutes les situations.

EN SOLO

Le Sniper assassin est l'une des configurations les plus marrantes à jouer lorsqu'on n'a pas d'équipe derrière soi. Selon Kendy, qui passe ses nuits à tuer au Shocklance tous les gens dont les pseudos ne lui reviennent pas, il faut jouer calmement lorsqu'on est Sniper assassin, un peu comme dans Deus Ex en infiltration. Les meilleures proies sont les snipers qui rôdent autour de la base et les petits rigolos en Armure lourde qui tirent à distance avec leur Mortar Fusion. Comme ils sont concentrés sur leur viseur, il suffit de





Chaingun contre Bombardier Lourd : oui, j'y crois.

Scout contre Assault. Il a l'avantage du blindage, mais je suis plus rapide et j'ai un Energy Pack, nananèreuh.

AstucEs en Vrac pour atTAqUaNTs

Si vous réussissez à pénétrer dans la base ennemie, pensez à déposer des mines sur les Inventory Stations, ça énerve beaucoup.

Lorsque vous êtes sniper et que vous avez plusieurs cibles devant vous, éliminez d'abord les scouts, ce sont eux qui représentent le plus grand danger à cause de leur rapidité. Notez qu'un scout avec une barre de vie au maximum ne peut pas être tué en un seul coup de snipe, même en pleine tête. Notez aussi qu'un coup dans le Backpack des joueurs fait plus de dégâts que dans le torse.

Évitez de sortir votre Spinfusor pour détruire les générateurs, utilisez plutôt des armes moins essentielles comme le Blaster.

Si vous avez le drapeau et que vous êtes poursuivi, semez des grenades Flashbang pour ralentir vos poursuivants.

Un beau coup de pute : placez des tourelles Spider-Clamp dans la base ennemie, puis pilotez-les depuis le Circuit de Commandement. En général, l'ennemi met un bon bout de temps à comprendre ce qui se passe...

Pour détruire une Landspike en toute sécurité, il suffit de trois coups de snipe à distance.

Placez des Inventory Stations près de la base ennemie dans des endroits discrets (sous l'eau, derrière un arbre, un buisson...), puis signalez-les à vos coéquipiers en y plaçant un Waypoint.

Si vous avez le drapeau et que vous êtes à moitié mort, mettez un coup de jetpack et balancez le drapeau au loin pour qu'un équipier le récupère. Certaines équipes bien organisées pratiquent de cette façon le relais de drapeau ennemi à travers toute une map...

L'ART DU duel en JETPACK

Pour gagner un duel, il faut deux compétences. La première, c'est de savoir gérer son jetpack afin de rester le maximum de temps en l'air, là où il est difficile de se faire toucher. Un Energy Pack peut d'ailleurs être bien utile dans ces cas-là. La seconde, c'est de savoir anticiper les mouvements de l'adversaire pour lui coller une petite galette Saint-Michel bleutée pile poil sous les pieds au moment où il retourne à terre. Pour mieux calculer le point d'atterrissage d'un adversaire, servez-vous de son ombre portée au sol. Évidemment, le Spinfusor est l'arme qu'il faut maîtriser en priorité ; c'est avec elle qu'on règle la majorité des face-à-face. Il faut aussi s'entraîner à switcher rapidement sur le Chaingun dès qu'on se bat à courte portée.

Des PAROLES, DES PAROLES

Si possible, utilisez le Gamevoice, c'est l'accessoire idéal pour Tribes 2. Sinon, apprenez sur le bout des doigts les raccourcis clavier pour les communications (ils sont facilement mémorisables). Et n'hésitez jamais à parler à vos coéquipiers, à leur donner le maximum d'informations, à indiquer ce que vous êtes en train de faire, ou à dire un petit merci (VVT) quand ils viennent vous réparer. Bref, soyez bavard.



Les SCRIPTS, ESSENTIELS

Deux scripts à installer d'urgence : « jump-JetPilot », qui permet d'utiliser le Jetpack de manière optimale, et « spyFly », qui modifie la sensibilité de la souris selon le véhicule qu'on pilote. Tous les joueurs sérieux les utilisent, n'ayez aucune honte, ce n'est pas de la gruge. Allez faire vos courses sur http://www.planettribes.com/depot/downloads



L'inventory Station déployable, la meilleure amie du défenseur.

les contourner discrètement et de les buter au Shocklance, par derrière, en visant bien le pack. En solo, il est aussi possible de tenter la capture de drapeau : vous prenez un Scout, un Energy Pack, et vous comptez sur votre vitesse et votre maîtrise du Jetpack pour éviter les défenses. Garer discrètement un Wildcat à 200 mètres de la base pour s'enfuir plus rapidement est aussi une bonne idée.

EN ÉQUIPE

Les possibilités d'attaque en équipe sont bien sûr beaucoup plus riches, on ne va aborder ici que les plus courantes. Le grand classique, c'est l'assaut-kamikaze à bord d'un bombardier. Prenez deux potes dans l'appareil, en pensant bien à emporter des Flares à la place des grenades, pour tromper les missiles. Faites un premier passage sur la base ennemie pour balourder le maximum de bombes, puis un second passage pour vous crasher en kamikaze sur les défenses. Éjectez-vous juste avant l'impact (barre d'espace), profitez du bordel général pour piquer le drapeau et, si possible, revenez à la base en vous faisant escorter par vos potes. On peut aussi y aller à pied, en attaque synchronisée, avec un membre de l'équipe qui se sacrifie sur les mines du drapeau, un second qui sert d'appât pour le reste des défenses et le troisième qui pique le flag en vitesse. Un autre méthode amusante consiste à y aller en tank, accompagné d'un équipier à la place du tireur. Garez le tank à quelques centaines de mètres de la base ennemie, derrière une colline, laissez-y le tireur et envoyez le conducteur marquer au laser les meilleures cibles. Comme les munitions du tank sont illimitées et qu'elles sont bien efficaces (c'est du Fusion Mortar, comme pour les Juggernaut), vous pourrez facilement transformer la base adverse en un Verdun futuriste, et vous enfuir en gros lâche dès que vous êtes repéré. C'est une très bonne technique pour ceux qui aiment scorer rapidement.

Merci à Caféine, ainsi qu'à mes estimés collègues de « Joypad », Chris, Kendy et RaHaN, pour m'avoir abreuvé de leur science tribesque.



Il ne faut pas hésiter à se payer de gros détours pour approcher discrètement des bases ennemies.



L'assaut aérien, c'est tellement plus sympa à cinq dans un gros véhicule blindé.



CONFLICT ZONE LOUCHE FORTEMENT DU CÔTÉ DE COMMAND AND CONQUER (C'ÉTAIT UN DES BUTS AVOUÉS DES DÉVELOPPEURS), AVEC SES DEUX CAMPS TOTALEMENT ANTAGONISTES QUE TOUT OPPOSE. UN JEU EN RÉSEAU TRÈS NERVEUX ET QUI OFFRE DES POSSIBILITÉS INÉDITES JUSQU'ALORS.

Faire un article sur le mode réseau du jeu de stratégie qui bénéficie de la meilleure Intelligence Artificielle du genre pourrait sembler un poil paradoxal. Ce serait oublier bien vite que cette I.A. si fortiche est aussi mise au service du joueur en la personne des huit commandants répartis entre le camp GHOST et ICP. Ces gars-là, totalement sous vos ordres, vont nous permettre plusieurs choses inédites jusqu'alors dans un RTS, notamment la possibilité de mener deux ou trois conflits simultanément, de répartir les tâches, et de se débarrasser du boulot lourdingue sur leurs grosses épaules bien carrées.





En cas de pénurie de joueurs, n'hésitez pas à colmater les brèches avec des joueurs dirigés par l'ordinateur.

CoNfLiCt ZoNe

L'InTeLliGEnCE ArTifIcIeLLe AU sErvICe dES JoUEuRS

IA

Bob Arctor

Des premières MINUTES cruciales

Au lieu de planter vos piquets et de monter votre tente comme un manutentionnaire, pensez à déléguer ces basses tâches à ceux qui ont plus de temps libre que vous. Attention toutefois : les commandants ont une certaine tendance à faire ce qu'ils veulent quand il s'agit de construire la base principale. On tombe assez souvent sur le même schéma : je construis une usine, une caserne, des centrales, puis une autre usine, et encore une autre. Argh. Finalement, la chose n'est pas aussi idiote qu'elle en a l'air, car elle pourra fournir à la base une production assez fournie au moment voulu, pour peu que l'on dispose d'un minimum de sous. Les débuts de partie devraient se passer idéalement ainsi : on charge le spécialiste de la défense/construction locale de jouer au maçon en lui allouant la totalité des ressources et en coupant les vivres aux autres. Pour accélérer encore le procédé, on pourra garder quelques sous dans la cagnotte centrale pour acheter nous-mêmes quelques équipements primordiaux : un ou deux postes de DCA, quelques bunkers, et un ou deux bâtiments permettant de jouer au fourbe (dans le cas du GHOST, le bâtiment des médias). Immédiatement après, dans le cas où l'on joue ICP, il est primordial de construire un camp de réfugiés et de bâtir aussitôt un second hélicoptère. On enverra aussitôt le premier appareil à la recherche de civils, pendant que le second est en route : vos adversaires du GHOST ou vos frères ennemis (qui ne sont pas dans votre équipe) vont en profiter à votre place si vous ne vous bougez pas le luc. Donc organisez un aller-retour au pays des réfugiés malheureux grâce à l'un de vos subordonnés, et vous gagnerez dans les 2 100 points à chaque coup. C'est ce démarrage rapide qui peut faire basculer la partie, ou tout du moins l'influencer grandement pour des joueurs de même valeur militaire.



Par défaut, les unités produites sont attribuées aux couleurs du commandant chargé de la défense et de la production. Quel rapiat !


Tous les accès au camp (ici trois) doivent être protégés par un groupe d'unités avec des capacités sol/sol.

Jouons AUX LEGO

Une fois que l'ordi aura construit ses trois usines de véhicules, il devrait enchaîner avec une usine de véhicules avancée et avoir déjà constitué des groupes de défense qu'il placera avec intelligence (ahhh, cette I.A. !) tout autour de la base, ainsi que les pièces


En jeu ICP, les allers et retours des hélicoptères des ruines aux camps de réfugiés doivent être fréquents.



d'artillerie sur les hauteurs. C'est à partir de ce moment qu'il est intéressant de répartir tout ce beau monde sur les autres généraux. Idéalement, votre officier de défense et de construction aura constitué des petits groupes d'unités. C'est l'un d'entre eux (vous inquiétez pas, il va en reconstruire) que l'on devra chiper et attribuer à un commandant éveillé à l'art de la guerre. Suivant la faction dont on fait partie, on ira (en tant que GHOST) ou bien se réfugier dans une ville avec un ou deux cameramen, ou bien protéger les abords de celle-ci en réglant le monsieur sur le mode « prudent », histoire de ne pas faire de dégâts collatéraux (qui feront perdre plus de points de prestige que l'on ne pourra en regagner). À ce propos, je conseille vivement, dans l'écran de création du jeu, de laisser les valeurs de thunes et de ces points tels quels, ainsi que d'activer l'option « médias », histoire de donner un peu plus de piquant au jeu et de tenir au courant ses copains. En tant qu'ICP, il est indispensable de collectionner les points de prestige et de les monter le plus haut possible. Non seulement pour les raisons que l'on connaît (afflux d'argent, de gloire et de nanas qui viennent se frotter à vos pieds comme des chatons dociles) mais aussi parce qu'à un certain niveau, ils (les points, pas les chatons) débloquent des unités, des bâtiments spéciaux.

TAILLER dans la masse

Les préludes à tout conflit de base se font généralement avec des attaques aériennes, stratégiques, nucléaires, ou avec tout autre délice dont les hangars d'armement regorgent. Si j'ai une nette préférence pour le bombardier furtif de l'ICP qui ne se fait descendre que très rarement, les vagues répétées de chasseurs sur un bâtiment majeur (radar) coûtent bien moins cher et sont extrêmement efficaces. Attention toutefois de ne pas toucher des civils, ou des prisons pleines de ces gars-là ; cela coûterait très très cher aussi. Les bombardements stratégiques s'opèrent de préférence sur des petits groupes de bâtiments et se font en une seule passe ; essayez de bien analyser (avec l'awacs, un espion, ou tout autre ruse de fourbe) qui se trouve à côté de quoi. L'ennemi, contrairement à nous, n'est pas assez idiot pour mettre toutes ses DCA dans le même secteur.



ConNaîtrE sEs coMmandants

ICP

Hooper : le stratège du groupe. On lui confiera les missions d'attaque mêlant blindés et infanterie lourde (bazookas), ainsi qu'une petite poignée d'hélicos antichars, une DCA mobile. À la tête de ce genre de groupe, il fera des merveilles. Seul défaut : une fâcheuse tendance à sonner la retraite à tout bout de champ.

Sharman : spécialiste de la défense. Il organisera à merveille les groupes autour d'un point à protéger ou de notre base, à partir du moment où on lui en donne les moyens. Parfois, il peut être intéressant de lui confier en sus la gestion du camp une fois bâti. Les développeurs affirment qu'un ennemi ne lui fera pas deux fois le même sale coup. Ouf, l'honneur est sauf.

Evans : c'est la petite dernière du groupe, et elle prend son rôle de commandant très au sérieux. L'avantage est qu'on peut tout lui confier car elle est extrêmement polyvalente. Moyenne mais polyvalente, et j'ai remarqué qu'elle se débrouille très bien pour tenir son intérieur en état.

Dennis : le spécialiste des opérations Commando. On lui attachera donc les unités « spéciales ».

GhoSt

Walker : attaque. Il aime envoyer ses troupes au massacre. J'aime cette mentalité de winner. Ne lui confiez pas des trucs trop coûteux tout de même, il pourrait les foutre dans le fossé dix secondes après.

Sparrow : la vilaine bonne à tout faire. Comme Evans, la polyvalente du groupe. Elle sait tout faire : attaque/défense, entretien de la base/opérations commando. Charmante petite.

Clayfield : spécialiste de la tactique de l'autruche, de la tactique de la tortue, mais aussi de la tactique du renard blagueur. On lui confiera la défense de la base avec un nombre assez élevé d'unités à pied, histoire qu'il harcèle tous les assaillants pendant des heures.

Holloway : alter ego de Dennis de l'ICP. En voyant leur curieuse ressemblance, on se demande même s'ils ne seraient pas frères.



Protéger les civils, c'est aussi occuper leurs jolis villages, juste au cas où.

En mode de construction manuel, prévoyez des fantassins et une tourelle comme prélude minimal à l'édification de la base.



Le Megamix EN RÉSEAU

L'idée de remplacer des joueurs manquants par des Bots (comme par exemple dans une partie humains/ordi) est loin d'être idiote. C'est même le seul jeu qui se permette de gérer cela efficacement. Seul truc à savoir : les généraux adverses sont classés grâce à un système d'étoiles. Parfois, un seul général trois étoiles, face à deux joueurs humains de la même équipe, sera à même de mener ces derniers par le bout du nez.



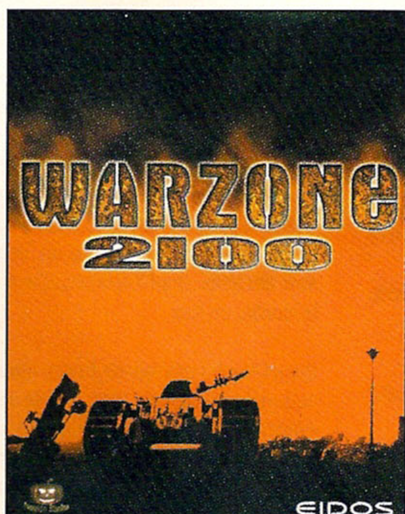
TON PC NE RESTERA

PAS SEUL CET ÉTÉ*

LE HORS-SÉRIE
JOYSTICK DVD-ROM #2
EST ENFIN EN KIOSQUE

PLUS DE
4 Go
POUR VOTRE PC

+

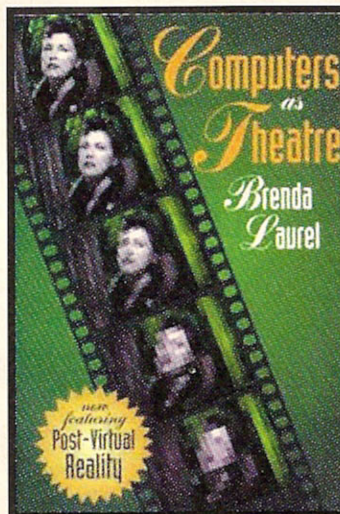


WARZONE 2001

L'un des meilleurs jeux
de stratégie temps réel !

*MAIS TOI OUI...
On sait de quoi on parle, on est tous passé par là.
Si tu veux essayer tout le DVD, ce sera déjà la fin de l'été.

En vente à 49 F chez votre marchand de journaux



«The Art of Human-Computer Interface Design», signé Brenda Laurel, est un excellent ouvrage sur l'interface des ordinateurs.



Brenda Laurel est l'une des rares femmes à être connue et respectée dans cette industrie.

Création de jeux et Culture du jeu
(Game Design & Game Culture)

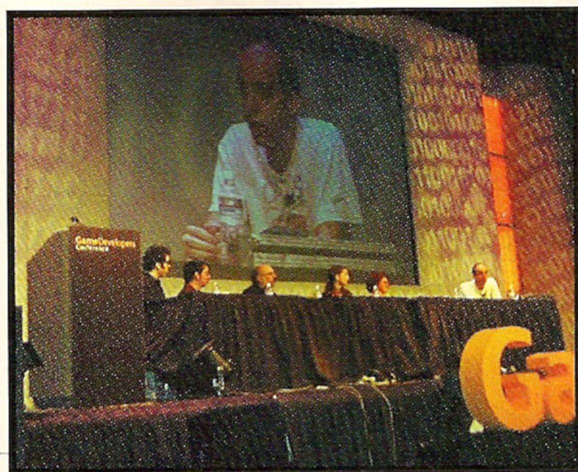
Suite et fin de nos reportages sur la Game Developer Conference 2001, avec un sujet consacré au rapport existant entre la culture et les jeux. Peu de réponses, mais beaucoup de questions très intéressantes.

par Wanda

es liens entre la création de jeu et la culture sont un très, très vaste sujet, qui peut s'aborder de nombreuses manières différentes : on peut s'interroger sur ce qui fait qu'un jeu est, ou non, marquant sur le plan artistique. Ou bien essayer de définir la culture des joueurs afin de savoir comment l'atteindre. Ou bien savoir si les jeux peuvent véhiculer des messages d'ordre culturel, en fonction de la façon dont ils sont conçus. Ou bien se demander si ce que recherchent les éditeurs correspond à une culture précise. Ou bien... Les sujets soulevés par ce thème sont non seulement multiples, mais chacun pourrait facilement donner naissance à des bouquins entiers. Alors évidemment, durant la malheureuse petite heure qu'a duré la conférence, on n'a pas pu approfondir grand-chose. Mais ce que je redoutais le plus – à savoir quitter la salle plus frustrée que lorsque j'y étais entrée – n'est absolument pas arrivé ! Miracle ? Non : la clé de ce remarquable résultat, c'est que chaque intervenant a non seulement présenté ses idées comme non définitives, mais qu'il a systématiquement invité ses interlocuteurs à réfléchir sur la question, ce qui, en nous prenant nous aussi à partie, nous a donné l'impression géniale d'être aussi intelligents que ces « mecs »-là ! Et comme chacun d'entre eux, dans son domaine, a poussé la réflexion beaucoup plus loin que la quasi-totalité de l'assistance, nous avons finalement passé une heure éblouissante. Et nous avons quitté la salle avec assez de matière pour réfléchir pendant un bon bout de temps...

Will Wright (créateur des Sims), interrogé sur l'esthétique et les différents genres de jeux, a fait un parallèle avec la littérature, mettant en évidence l'absence de livres pour lecteurs « hard-core » et pour lecteurs « occasionnels » (je me permets de penser qu'il se plante : les lecteurs de Barbara Cartland n'appartiennent pas au même groupe que ceux de Duras, ndrc). De la même façon, il préconise l'abandon des genres, qui réduisent les jeux, pour les définir d'après leurs constantes : le temps (la façon dont on gère le temps dans les jeux), les structures de contrôle et les mécanismes de retour de l'information.

Henri Jenkins (directeur de département au MIT), interrogé sur les « jeux pour filles », a estimé que cette notion est aujourd'hui dépassée, pour la simple et bonne raison que le mouvement a été absorbé par l'industrie du jeu vidéo dans son ensemble. La preuve en est que certains jeux théoriquement réservés à une audience essentiellement masculine ont beaucoup de points communs avec un jeu Barbie : il a notamment cité un jeu de catch où il faut passer pas mal de temps à habiller ses catcheurs.



De gauche à droite : Eric Zimmerman (l'initiateur et le modérateur de cette conférence), Will Wright, Henry Jenkins, Anne-Marie Schleiner (qui a à peine parlé durant la conférence), Brenda Laurel et Doug Church.

Brenda Laurel (pionnière dans la création de jeux pour filles et chercheur en conception d'interfaces et de médias), interrogée sur le processus de création transmedia, conseille aux développeurs de ne plus penser leurs jeux comme destinés à un média précis, car ils subissent les restrictions imposées par l'interface de ce média. Du coup, pour le porter sur d'autres supports, il faut parfois complètement repenser le concept du jeu. D'après elle, c'est en réfléchissant dès le départ à des univers avec lesquels on pourrait interagir de différentes manières (chez soi, dehors, dans un train, avec des amis...) qu'il sera possible de toucher tout le monde, un jour.

Doug Church (créateur de Thief), interrogé sur le sexe et la violence dans les jeux, a parlé de la différence entre des sujets adultes et des sujets « pour adultes ». Aujourd'hui, si on se focalise sur la violence, c'est parce que les jeux n'ont pas encore ouvert leur champ à l'ensemble des expériences humaines. Mais même ainsi, le problème sera le même : pour lui, l'important n'est pas la violence, mais la façon dont les jeux nous la font vivre. Il existe, dans Les Sims, une terrible violence. Le joueur y est confronté avec la mort, comme dans Quake. Mais la différence avec Quake vient de la façon dont la mort s'inscrit dans l'expérience du joueur. Notre industrie devra sans doute apprendre à devenir plus responsable sur la notion du sens véhiculé par les jeux.

Je vous demande de regarder attentivement ces visages : parmi ces jeunes acteurs se dissimule peut-être le Christophe Lambert de demain.

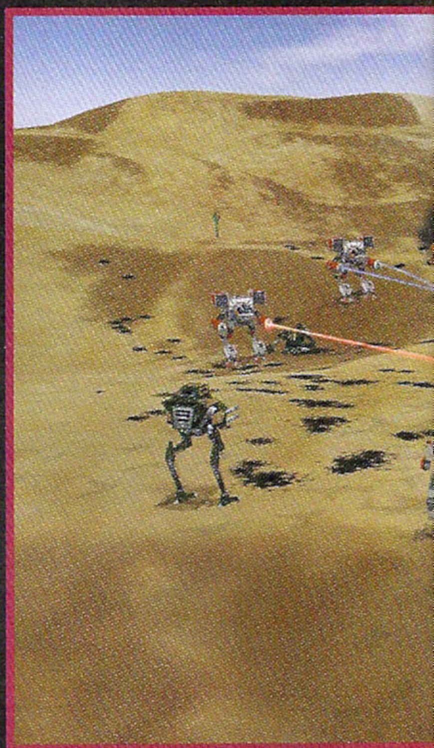






bob arctor

Mech Commander 2

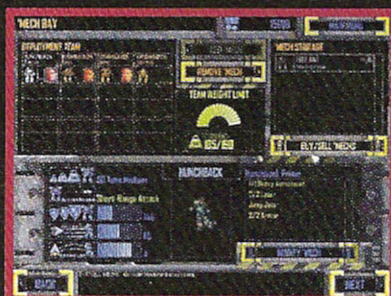




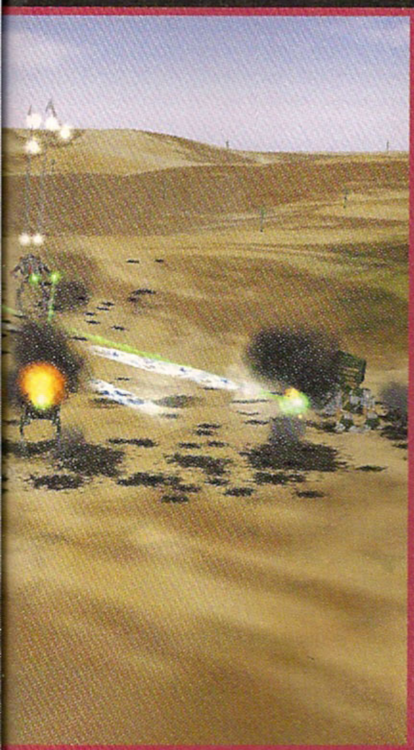


MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR MICROSOFT GAMES ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 2001

On compose son équipe à l'aide d'une base de donnée de spécialistes.







Après un premier volet assez peu convaincant (sorti y a des lustres), Mech Commander revient en force avec un jeu refondu en profondeur, et en full 3D, comme il se devait de l'être.

Malgré une différence certaine côté apparence, le jeu est dans la droite lignée de la saga de Battletech développée depuis presque vingt ans, et de laquelle découlent tous les jeux de Mechwarriors.
Forts de ce background très riche, quelques astucieux profiteurs ont tiré une poignée de romans (comme « Guerrier : Attaque ! » de Michael Stackpole, que je vous conseille vivement de lire juste avant de vous immerger dans un bain de plutonium liquide), des jeux de stratégie assez extraordinaires ou des jeux de rôle. MechCommander, quant à lui, est un jeu de stratégie en temps réel. Quoi de surprenant puisque même dans les jeux de combat 3D de Grosoft ou d'Activision, l'action par équipe était d'une importance primordiale. Le premier essai de Mech Commander, aux dires des fans, n'avait pas réellement été transformé. Tout d'abord, il portait sur son dos tous les avatars douteux des moteurs 2D de l'époque pré-Total Annihilation : laideur, sprites mal foutues, gameplay pourrave. La technologie ayant évolué un poil plus avant depuis ces sombres années, c'est peut-être une excellente idée d'avoir sorti un nouveau volet à ce Strat' Temps Réel.



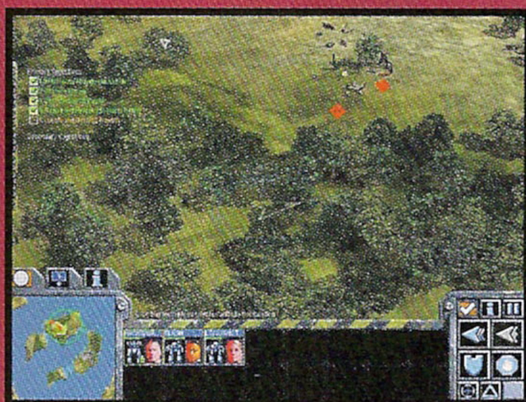
Le terrain est recouvert d'une multitude de détails forestiers.



RETOUR à l'usine

Commençons par le moteur. Ici, pas de surprise, c'est de la pure 3D : on tourne, vole et virevolte gaiement autour d'un paysage assez vaste. Les unités et robots sont plutôt bien animés et épousent le terrain grâce à leurs petites pattes avec l'agilité voulue. Côté décors, que du bon et d'abord de la variété : les immeubles, éléments de bases militaires, murailles et autres gadgets de type bâtiments et travaux publics parsèment le terrain et sont fort nombreux. Pareillement, les paysages varient parfois du tout au tout au fur et à mesure des missions. Malheureusement, il semblerait qu'une fois de plus, la mode (depuis Mechwarrior 3) consistant à demeurer sur une seule et unique planète a encore sévi, et qu'on ne devrait pas trouver des endroits totalement dépaysants. Qu'importe : les premières missions se déroulent sur des langues de sable au milieu de lagons paradisiaques sur lesquels poussent joyeusement les palmiers. Mmmm le sable, les palmiers, ça me rappelle mes prochaines vacances en Guadeloupe. Puisque vous voulez tout savoir dessus, sachez que je compte passer mon premier degré de plongée sous-marine du côté de Saint-François. D'ailleurs, pendant que j'écris cela avec mon cerveau droit, l'hémisphère gauche dont je me sers pour lire révise la liste des épreuves pour passer ledit brevet. « ...remontée en expiration contrôlée, équipement, saut droit, passage embout tuba, 100 mètres capelé, décapelage en surface, plongée en canard et phoque... » Houla, ça avait l'air plutôt sympa jusqu'au truc du phoque. Euh oui, donc, au fur et à mesure des missions, les paysages deviennent de moins en moins paradisiaques et on se lance dans les assauts de bases militaires, ou encore plus loin derrière les lignes ennemies.

Les missions, sans frôler le génie pur, sont dotées d'objectifs variés.



Les polygones rouges sont en réalité des ennemis repérés par les senseurs.

Un STR un poil PLUS INTELLO QUE LES AUTRES

L'idée générale de ce nouveau volet est justement de ne pas ressembler à un strat' temps réel classique, où l'on sélectionne une grappe d'unités qu'on envoie contre une autre en regardant mollement le résultat. D'emblée, on sait qu'on ne peut disposer que de neuf unités au maximum. Ici, on ne construit pas, et les ressources (en fait de



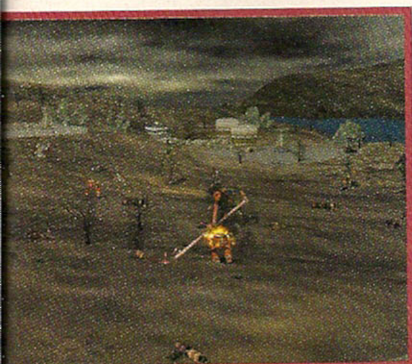
l'argent) s'acquièrent en capturant des objectifs stratégiques sur les cartes ou en début de mission. Comme vous devez déjà vous en douter, le jeu de campagne nous mettra aux commandes d'une petite escouade de Mechs. Le seul moyen d'acquérir de nouveaux robots ne sera pas de les construire, ou même de les acheter, mais de les ramasser sur les champs de bataille après les avoir combattus puis réparés. Le seul hic, c'est que cette phase de récupération n'est pas un dû : il faut, pour l'utiliser, acheminer un avion de la fourrière qui ira s'emparer de la carcasse. Cet avion fait partie des gadgets que l'on peut utiliser lors du jeu et qui nous fera claquer quelque argent pendant les missions. Là où survient le dilemme, c'est qu'en dépensant tout son bien pour jouer au jeu de la décharge municipale, il n'en restera sans doute pas pour se faire amener sur place la pièce d'artillerie qui servira à prendre une base ennemie ou même le camion de réparation, histoire de revigorer un équipier.
Côté stratégie et tactiques, l'univers de Battletech nous en met plein les mirettes. Ici, pas question de foncer aveuglément : les seize types de robots à disposition permettent des stratégies variées. Ainsi, il est fort réjouissant de posséder un Mech muni de senseurs puissants pour diriger le tir balistique d'un autre lourdement armé aux missiles, mais placé derrière une colline. Ici, la ligne de vue joue un rôle primordial et affecte parfois même les radars. Chaque mission, bien loin du clash pur et dur, demande souvent une certaine finesse : il est en effet possible de capturer des bâtiments qui débloquent telle ou telle chose, qui nous mettent aux commandes de tourelles qu'on fait basculer dans notre camp, ou qui rapportent des avantages tactiques énormes afin de dominer le terrain avec notre horde de deux robots. De ce côté, le jeu semble réserver de bonnes surprises.
Le dernier facteur qui change un peu du RTS est le côté ressources humaines. On dispose d'un pool de soldats plus ou moins expérimentés et susceptibles de prendre du gallon après chaque mission. En plus de gagner de l'aptitude au tir ou de réagir avec de meilleurs réflexes, ils pourront se procurer des compétences telles que des spécialisations dans des domaines (senseurs, armes particulières) qui décupleront leur efficacité dans certains cas. Sachez néanmoins que c'est généralement le personnage principal (le leader) qui se récoltera le plus de victoires, et donc le plus d'expérience. ...« Le plongeur de niveau 1 devra maîtriser les techniques du vidage de masque, des échanges de signes, et de la respiration à deux en bougeant conjointement avec le moniteur. » Gloups ! là aussi, on semble très proche du leader.



L'écran de bidouille des robots, qui doit certainement avoir un nom plus scientifique...

LE MECH de la fin

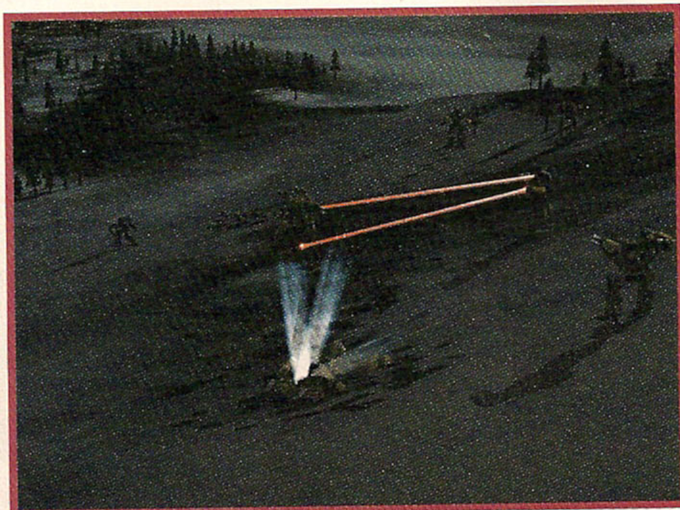
Le monde se divise en deux types de personnes : ceux qui aiment les combats de robots géants, et ceux qui les détestent. Tel que je le vois, Mech Commander 2 a le cul assis entre deux chaises : d'un côté, les jeux de stratégie en temps réel sont à l'opposé des goûts des fans de simulation 3D (ceux-là même qui s'adonnent à Mechwarrior pendant des mois) ; de l'autre, le combat de robot géant est un thème qui semble rester hermétique aux fans de STR. J'en veux pour preuve le succès d'estime de Total Annihilation comparativement à celui de AOE, ou les échecs commerciaux répétés de Dark Reign 1 et 2. Reste donc à savoir à qui ce jeu est destiné : quelques finesses et une grande fidélité dans l'univers de FASA laissent à penser qu'il est dirigé vers les aficionados, les fans du jeu de plateau, dont je fais partie.



Mech Commander 2 se rapproche tout autant du STR que du jeu de plateau.



La carcasse de ce mechwarrior pourra être récupérée par la suite.



BUG REPORT

Dans cette version loin d'être définitive, quelques trucs énervants : d'abord une grosse lenteur dès que la distance de vue était réglée à plus de la moitié de la distance maxi, et la forte propension du jeu à vouloir démarrer en 640x480. À régler de toute urgence.



Du 15 juillet
au 22 août 2001

présente

Les nuits les plus
chaudes
de l'été !

fun Dj 2001 Tour

15/07 JUAN LES PINS
17/07 FREJUS
18/07 MARSEILLE
19/07 ST AYGULF
20/07 NICE
21/07 HYERES
22/07 STE MAXIME
24/07 SALON DE PROVENCE
26/07 CALVI
27/07 ARLES
28/07 AIX EN PROVENCE
29/07 PORT CAMARGUE
30/07 MONTPELLIER
01/08 CAP D'AGDE
02/08 GRUISSAN
03/08 PERPIGNAN
04/08 TOULOUSE
05/08 ARGELES
08/08 ST JEAN DE LUZ
09/08 PAU
10/08 LACANAU OCEAN
11/08 BORDEAUX
12/08 ROYAN
13/08 ILE DE RÉ
15/08 PLOEMEUR
16/08 VANNES
17/08 TREBEURDEN
19/08 ST PAIR
20/08 ST MALO
22/08 CALAIS

Participez au Grand Concours de Dj's amateurs et devenez
le Dj le plus GROOVE DANCE de la planète
avec **DJ Style MC** Double Champion de France des DJ's

Renseignements sur www.funradio.fr

avec



La plus chaude des boissons froides !

iansolo

Train Simulator



La chaudière masque la voie et force le conducteur à se pencher comme Gabin pour apercevoir les rails.



Si c'est pas beau, le Tyrol sous la neige.

Alors comme ça vous êtes en train de bronzer sur une plage alors que vous pourriez vous éclater à pelleter du charbon à l'arrière d'une locomotive à vapeur ? Héhé, non je ne suis pas bourré, juste que nous avons mis la main sur Train Simulator, le simulateur étrange et ferroviaire « made in Microsoft ». On y a joué et, forcément, ça laisse des traces.

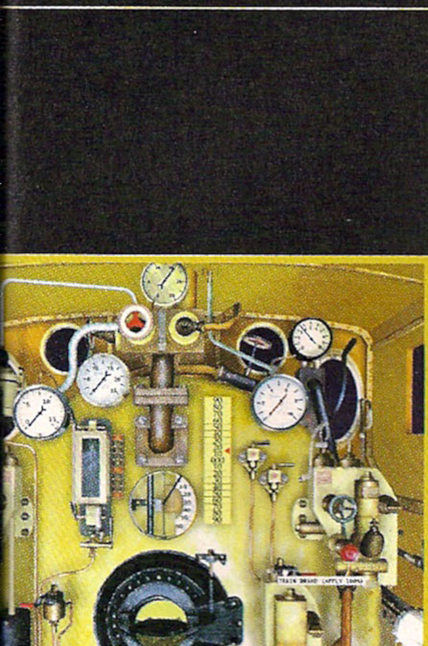
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATEUR DE TCHOUTCHOU
EDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR KUJU ENTERTAINEMENT
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 2001

Hmm, je suis sûrement la personne la plus qualifiée pour aborder le sujet hautement technique de la simulation ferroviaire. Mes derniers souvenirs en matière de train doivent remonter à l'incendie d'une boîte Jouef pour mes 10 ans. Ben ouais, ils rigolent pas quand ils attaquent, les Indiens. Attendez, non, j'ai été passablement étonné un jour, en voyant un père de famille exhiber fièrement 25m² de cave couverts de voies ferrées, trains, aiguillages, petites loupiottes clignotantes, maisons miniatures et autres arbustes en mousse. Le train, un sujet qui a longtemps émerveillé petits et grands…
À la différence des A-Train et autre Railroad Tycoon, Train Simulator ne nous proposera pas de construire et gérer un réseau de voies ferrées. Il s'agit ici de prendre les commandes d'une grande diversité de trains de toutes les époques, du bon vieux Flying Scotsman à vapeur de 1920 à l'ultra moderne Acela, déclinaison américaine du TGV à propulsion électrique. Nous nous demandions, à Joy, si Train Simulator pouvait intéresser plus qu'une poignée de fanatiques nostalgiques et autres garde-barrière à la retraite. Conduire une locomotive sur un parcours immuable, ça ne semble guère passionnant de prime abord. Même si la réalisation tient la route. Enfin, le rail. Pourtant, l'objectif de toute simulation étant de nous faire vivre des expériences inédites, Train Simulator est pour le moins original. Comment ça se conduit une loco à vapeur ? Comment on arrête un TGV lancé à 200 km/h ? C'est quoi cette bouteille de lait ? Curieux de tout poil et amateurs de traverses en chêne, Train Simulator répond à toutes vos questions.

LES papys DU RAIL

Il y a quelques années, au Japon, on a assisté à une invasion de vieux dans les salles d'arcade. Les quinquagénaires se bousculaient pour essayer une borne dernier cri qui simulait un poste de conduite de locomotive. Autrement dit, les Nippons adorent les trains. On ne sera donc pas étonné de trouver, dans Train Simulator, des modèles de locos du pays du Soleil levant. Pour son bébé, Microsoft a fait modéliser avec soin six parcours ferroviaires : deux lignes aux Zétazunis, une ligne dans le Tyrol, une en Angleterre et deux au Japon, donc. Dans la news que nous lui consacrions (Joystick 125), on vous causait deux mots sur le moteur graphique de Train Simulator. On ne peut qu'être satisfait devant la beauté du résultat. Que ce soit la campagne anglaise, les abords du Mont Fuji ou les Alpes autrichiennes, les p'tits gars de Kuju Entertainment (les développeurs anglais) se sont bien démenés pour nous concocter des décors à la hauteur.
Les extérieurs sont richement détaillés : forêts, plaines bucoliques, zones urbaines. Ces paysages sont animés et on pourra voir des petits véhicules en mouvement et tous les signaux lumineux d'usage. Kuju a finalement abandonné l'idée de mettre des personnages. Réalisés en 2D, ceux-ci auraient été mal intégrés dans ce moteur full 3D. Un autre élément contribue à l'esthétique de la simulation : la gestion de la météo. Pour chaque parcours, il est possible de choisir l'heure, la saison et les conditions météo. Voyager à bord de l'Orient Express au milieu de sapins couverts de neige, c'est toujours un grand moment. Les 1 000 km de voies ont été modélisées à partir de données réelles. Du coup, toutes les élévations sont fidèlement reproduites. Avec tout ce que cela comporte comme petits tracas pour le conducteur de train en exercice : comment passer un col au milieu d'une tempête de neige lorsque les roues de la motrice n'accrochent plus sur les rails gelés, par exemple. Mais nous verrons plus en détail les missions de Train Simulator, un peu plus loin.
Si les paysages sont très réussis, les modélisations des trains ne sont pas en reste. Je n'éprouve pas d'émotion particulière à la vue d'une belle locomotive, mais j'imagine que les fans du genre tomberont en extase devant ces fières mécaniques reproduites au boulon près. Les vieilles locos avec leur panache de fumée et leurs bielles, biellettes, butées, tout ça... Comme on est en 3D, on dispose d'une caméra hautement mobile qui pourra être accrochée à chaque élément du train. Ou bien on peut prendre place dans l'un des wagons pour admirer le spectacle du point de vue du voyageur. Ça me va bien de dire ça, moi qui m'emmerde dès que je fais quatre heures de TGV. Tiens, la prochaine fois, j'amènerai Train Simulator pour me tenir compagnie.





Oui, ça n'a pas l'air simple à première vue.



Plus la fumée est claire, mieux c'est.

TOUTOUTE première FOIS

Tout cela pourrait ressembler à un énorme diorama à la gloire du rail. Mais c'est maintenant qu'on entre dans le vif du sujet : comment conduire un train ? Je vous sens déjà tout excités à cette idée. Tututut ! ne protestez pas, y a pas que Counter-Strike dans la vie. Avant de lancer ce jeu, je ne connaissais pas grand-chose aux locomotives. Et aujourd'hui, hopla ! le pilotage du Flying Scotsman n'est plus un mystère pour moi. Imaginez que je me retrouve un jour à bord d'un train fou (à vapeur, hein) lancé à toute vitesse avec 30 tonnes de TNT à son bord. Qui est-ce qui saura appuyer sur le bon levier pour sauver le monde de la catastrophe ? Hmm ? Entre nous, c'était pas très malin de sniper le conducteur.
Trêve de plaisanteries, avant de se lancer dans les missions de Train Simulator, le conducteur novice sera bien inspiré de faire un petit tour par le tutorial. Il y a trois tutoriaux consacrés respectivement aux machines à vapeur, diesel et électriques. La procédure est assez simple : desserrer les freins, engager la propulsion avant et augmenter progressivement l'accélération. L'engin le plus rigolo est incontestablement la locomotive à vapeur. En effet, sur ce genre de bouilloire, il ne suffit pas d'appuyer sur le champignon. On doit maintenir la bonne pression dans la chaudière, surveiller les circuits d'eau (sans vider le tender), pelleter plus ou moins de charbon pour maintenir le foyer à la bonne température, etc. Tous les contrôles s'effectuent en cliquant sur des leviers et autres manettes animées. Évidemment toutes les commandes sont doublées par des raccourcis clavier. Mais il est surtout intéressant de voir ce qui se passe au niveau du poste du conducteur. Alors voilà, vous commencez à maîtriser la loco à vapeur et vous vous dites, hop ! et si je me lançais pour de bon. Et là vous vous retrouvez avec un engin inconnu, avec deux fois plus de contrôles à mettre en branle. Les locos du tutorial sont des véhicules génériques. Il s'agira de mettre votre science récemment acquise en pratique sur d'autres motrices plus ou moins exotiques. Un jour, je vous raconterai comment j'ai fait le pendule entre deux vallons écossais, incapable de parvenir à grimper la côte, avant de faire fondre les pistons. Pff...
Heureusement, le cheminot néophyte aura ce qu'il faut

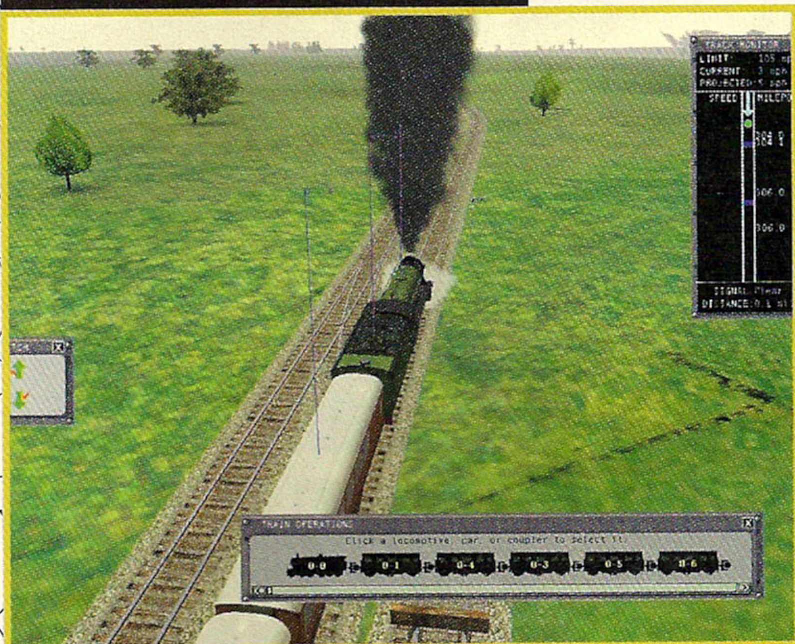
Là aussi j'ai foiré : le train a déraillé.



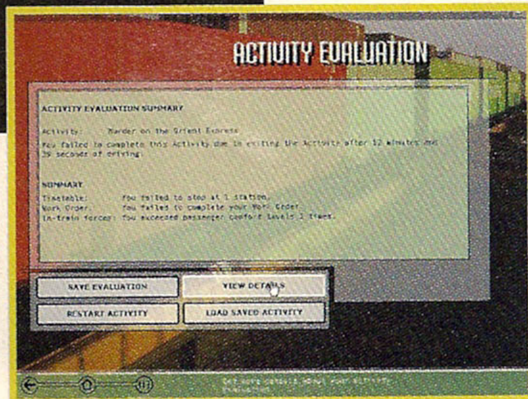


Bi-classé conducteur de train/Sherlock Holmes : un meurtre dans l'Orient Express.

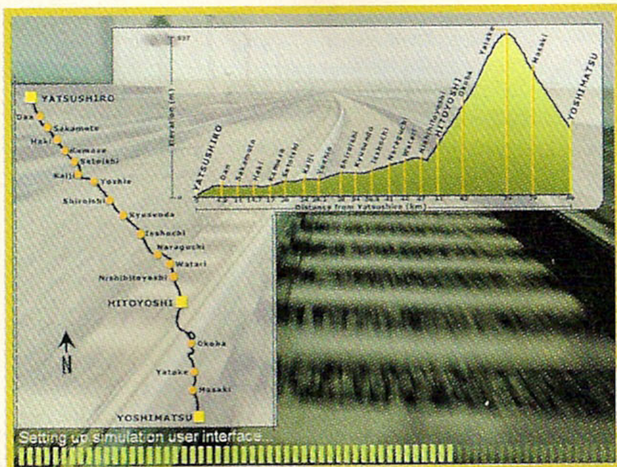




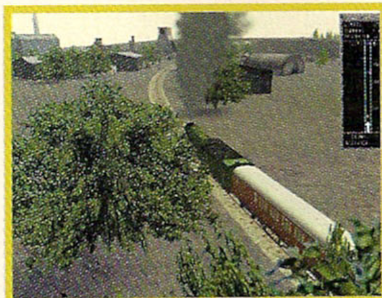
Diverses fenêtres servant à gérer qui les échangeurs, qui les wagons.

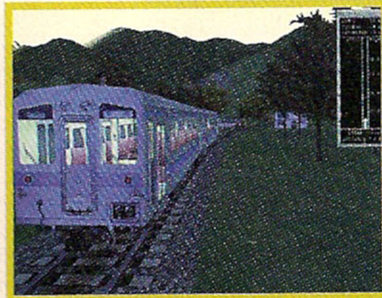


Évaluation des performances. Notez : les passagers ont été trop secoués.



Pendant le chargement, on peut apprécier la topographie de la ligne. C'est pentu, le Japon.







côté documentation, pour dépatouiller tout ça. Le manuel est très explicite, comme toujours chez Grosoft. Comme si ça ne suffisait pas, on dispose de plusieurs références en cours de mission, avec un rappel des procédures pour manœuvrer la loco, les commandes, les horaires à respecter, les objectifs et une évaluation de votre performance. Petite incartade au réalisme, des fenêtres supplémentaires peuvent être disposées sur l'écran pour surveiller différents paramètres, avoir un repère visuel sur l'approche des gares et plein d'autres détails réjouissants.

LA CROISIÈRE S'AMUSE EN TRAIN

Piloter un train dans de jolis paysages campagnards s'annonce bien sympa, surtout si l'on est de nature contemplative. Mais ça ne présente plus un gros challenge une fois la conduite des machines maîtrisée. Conscient de ce fait, et pour élargir son produit à une poignée de disciples supplémentaires, Kuju et Microsoft se sont dit qu'il serait judicieux d'implanter des missions dans Train Simulator. Pour chacun des six parcours, ils ont donc développé une dizaine de missions qui vont des histoires classiques à des scénarios plus ésotériques.

Petit aparté sur la conduite des engins. On s'aperçoit que la conduite des vieilles locos à vapeur était autrement plus drôle que celle des trains modernes pousse-boutons. Avec une vieille loco, l'opérateur du train a déjà fort à faire à essayer de maintenir son engin en état de fonctionnement. Gestion du charbon et de l'eau (le cas échéant, on s'arrêtera à une citerne pour faire le plein), épandage de sable pour accrocher sur des rails glissants, penser à fermer la chaudière pour ne pas mourir carbonisé en passant dans un tunnel, à fermer les cylindres au départ pour pas paumer toute la vapeur, etc. Arriver à bon port est déjà un exploit. Piloter un train moderne est déjà plus servile. Faut respecter les horaires, pas trop secouer les passagers, s'arrêter aux gares, penser à signaler son arrivée d'un coup de sifflet, et se dépêtrer dans tous les échangeurs. Fin de l'aparté.

Pour chacun des six parcours, Train Simulator proposera un mode exploration, où on sera libre de se déplacer à sa guise. Pourtant, c'est dans les missions que l'on retrouve l'inventivité légendaire des anglo-saxons. À savoir, leur capacité à trouver cinquante idées de scénario sur un sujet apparemment bateau (ok, c'est un train, mais bateau c'est l'expression, d'accord ?). Et c'est le cas ici. Si vous prenez un train de fret dans l'Ouest américain, vous avez affaire à des scénarios catastrophes, du style : le blizzard du siècle qui congèle la ligne ou un train rempli de produits chimiques super toxiques à convoyer. Classique, direz-vous. Avec la ligne anglaise et son train à vapeur, il s'agira d'amener un passager malade à un hôpital le plus vite possible. Ou bien, plus marrant, de tenter de battre le record de vitesse (historique) de cent miles par heure. Chez nos copains japonais, on a droit au sempiternel tremblement de terre qui a endommagé la voie ; la prudence est de rigueur. Pour la ligne de l'Orient Express, ils se sont fendu de circonstances plus à propos. Genre un meurtre a eu lieu et la police vous demande de manœuvrer pour aider l'enquête. Ambiance Agatha Christie. Retour chez les Ricains, avec d'autres challenges débiles : le train est deux fois plus long parce que vous transportez des supporters du SuperBowl. Ou bien, dans le style « La croisière s'amuse », vous devez remplacer un wagon restaurant sans déranger les soûlards qui font la fête à bord du train. Tout un programme !

Bref de bref, il ne fait pas de doute que Train Simulator est un jeu très typé qui va s'adresser a priori aux fans de trains qui ont une vie après Counter-Strike. N'empêche, conduire des trains, a fortiori des locomotives à vapeur, c'est pas donné tous les jours. Alors j'espère que votre curiosité légendaire vous poussera à jeter un œil sur le test de Train Simulator.

ABONNEZ-VOUS !



Pour **24 F** au lieu de ~~38~~ F(1)

1 an/11 nos = **259 F** au lieu de ~~418~~ F (1)



CHAQUE MOIS

1 MAGAZINE

2 CD-ROM PC + 1 BOOKLET SOLUCES

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK-BP2 59718 LILLE CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 nos) pour **259 F** seulement au lieu de ~~418~~ F(1), soit **159 F** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

- ☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
  - ☐ Chèque bancaire ou postal
  - ☐ Carte bancaire

n° : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration : ☐☐ ☐☐

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : ....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐

e-mail :

Signature obligatoire :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 nos) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Tarifs Étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

KPS28

lexique

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

Ça fait un bout de temps que je pense à ce lexique. Mais vous savez ce que c'est, on enchaîne les numéros, les vacances, les réveillons et on prend un peu de retard. Enfin, rien de bien méchant ; cinq ans après, le voilà.

PAR MOULINEX

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

Squirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.




Bière
Heineken


Heineken
MARQUE DEPOSEE





